PS2 XBOX GAME CUBE CINEMA IN CASA DVD NUOVE TECNOLOGIE

EvolutioN

IL FUTURO DELL'HOME ENTERTAINMENT Magazine

Evolution Magazine, Anno I N.2 Marzo 2002, sped. in abb. post. 45% art.2 comma 20/B legge 662/23-12-96 Filiale di Roma - Mensile

L'ALBA DI UNA NUOVA ERA?

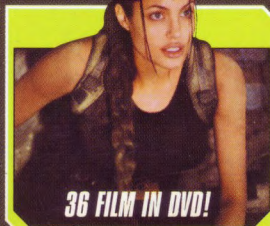
XBOX SBARCA IN EUROPA: SUPER PROVA DI 8 PAGINE

ISSN 1593-6171
9 771593 617005 20002

I GIOCHI DEL MESE

VIRTUA FIGHTER 4 / SPACE CHANNEL 5 / GENMA ONIMUSHA / ICO / FRANK HERBERT'S DUNE / MOTO GP 2 / MAXIMO / RESIDENT EVIL SURVIVOR 2 / SONIC ADVENTURE 2 BATTLE / HERDY GERDY / SHADOWMAN SECOND COMING / CEL DAMAGE / STATE OF EMERGENCY / AMPED FREESTYLE SNOWBOARDING

CINEMA IN CASA

COME SCEGLIERE IL VOSTRO TELEVISORE
8 TV 16/9 A CONFRONTO: PRESTAZIONI E MISURE

36 FILM IN DVD!

METAL GEAR SOLID 2

TELEVISORI 16/9

Evolution

Evolution Magazine
Anno II, Marzo 2002 - N.2

DIRETTORE
Roberto Lucchesi
(r.lucchesi@technipress.it)
VIDEOGAMES
Giuseppe Nigro
(g.nigro@technipress.it)
HOME ENTERTAINMENT
Gian Luca Di Felice
(g.difelice@technipress.it)
HANNO COLLABORATO
Nicodemo Angi, Davide Belardo, Andrea "Negative" Boschiere, Daniele Bertocci, Simona Carlini, Annalisa Castelli, Daniele Ceccarelli, Gian Luca Di Felice, Massimiliano De Ruvo, Emidio Frattaroli, Marco Motta, Gian Piero Matarazzo, Simone Menghini, Giuseppe Nigro, Maurizio Quintiliani, Elena Raugei, Galadriel Snape, Valerio Savelli
DIRETTORE RESPONSABILE
Mauro Neri
Evolution Magazine è una pubblicazione TechniPress S.r.l.
Via della Bufalotta 374 F, 00139 Roma
Tel. 06 8720331, fax 06 87139141
Registrazione del Tribunale di Roma n. 494/2001 del 6/11/2001

Abbonamento a 11 numeri: Italia 44 euro; Europa e paesi del bacino mediterraneo (spedizione via aerea) 80 euro; Americhe, Giappone, Asia etc. 120 euro (spedizione via aerea); Oceania 140 euro (spedizione via aerea).

PRESIDENTE DEL C.d.A.
Massimo Canzona
PUBBLICITÀ
Roma: Massimo Canzona, tel. 06 87203357
Alessandro Scansani, tel. 06 87203352
Loredana Palomba (coordinamento), tel. 06 87203353
Milano: Studio Resmini
Via Corno di Cavento 12, 20148 Milano
Tel. 02 40072817, fax 02 40072886
UFFICIO AMMINISTRATIVO
Elena Caporusso, tel. 06 87203358
DIFFUSIONE E ABBONAMENTI
Matteo Piemontese, tel. 06 87203351
Stampa: Omnimedia S.r.l., Via del Policlinico 131, 00161 Roma
Distribuzione per l'Italia: Parrini & C. S.r.l.
Piazza Colonna 361, 00187 Roma.
Tel. 0669514.1 - Fax 0669940697

ISSN 1593-6171

RINGRAZIAMENTI

Grazie.

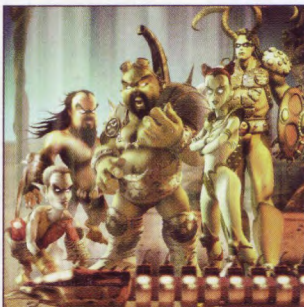
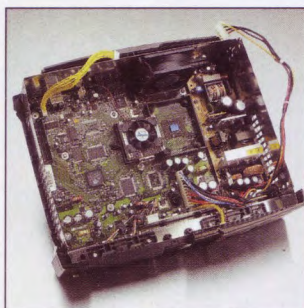
Grazie di cuore a tutti coloro che ci hanno scritto manifestandoci il loro apprezzamento, nella maggior parte dei casi talmente generoso da lasciarci senza parole.

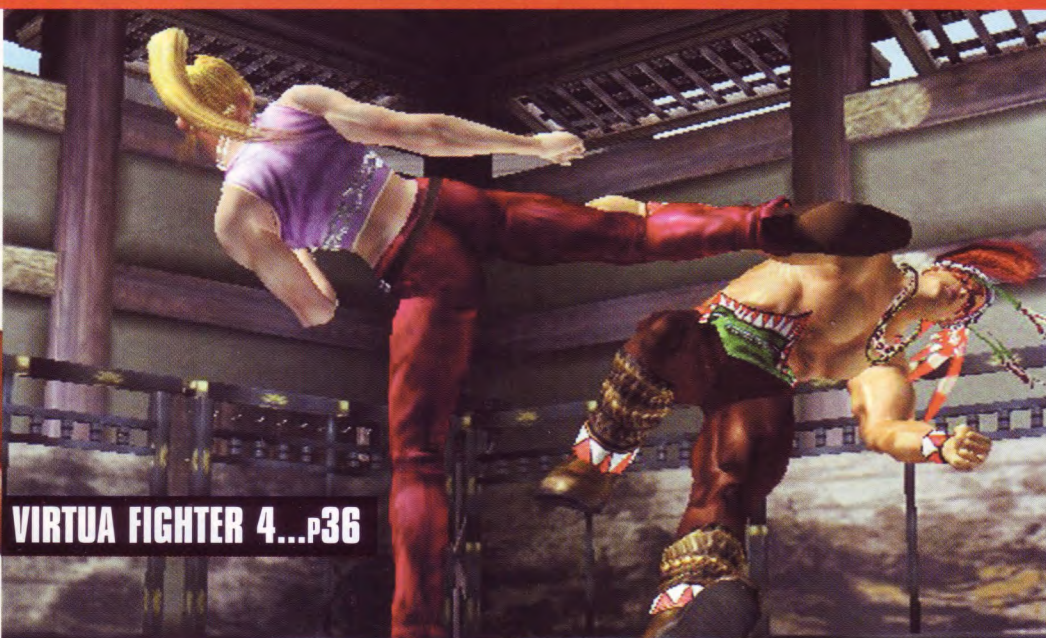
In tanti anni di attività giornalistica ed editoriale specializzata in elettronica di consumo e nuove tecnologie è la prima volta che mi capita di vedere una tale quantità (sia in termini assoluti che di percentuale) di commenti entusiastici su una pubblicazione fin dalla sua prima uscita.

In particolare è piaciuto il tono "maturo" della rivista e l'approfondimento dei temi trattati, la grafica curatissima ma non "urlata", la qualità della stampa (da sempre un vanto della nostra casa editrice), nonché la visione a 360 gradi del mondo dell'home entertainment con le recensioni di tutte le principali novità cinematografiche in DVD e la monografia dedicata al cinema in casa.

Naturalmente abbiamo apprezzato moltissimo anche i suggerimenti e le critiche, che spero continueranno ad arrivare copiosi, in quanto manifestano chiaramente la voglia di partecipazione e di sentirsi "a casa" quando si sfogliano le pagine di Evolution Magazine.

Ma non vi preoccupate: non ci stiamo cullando sugli allori e, numero dopo numero, proseguiremo nel nostro costante sforzo di miglioramento. Ecco quindi che da questo mese compare una nuova rubrica, denominata "Evolusuoni", dedicata (come recita il sottotitolo) alle "novità dal mondo della musica proiettata verso il futuro" e gestita (così come tutte le altre sezioni della rivista) da veri esperti del settore e non certo da recensori "generalisti". D'altra parte, per parlare di "macchine universali" quali sono Playstation 2, Xbox e Game Cube ci vuole una "rivista universale"...

Roberto Lucchesi

SOMMARIO

UN RAPIDO COLPO D'OCCHIO SU QUANTO TROVEREMO NELLE PAGINE DI EVOLUTION

CINEMA IN CASA... P118

VERSUS.. P88

LINK... P90

CINEMA AL CINEMA... P100

DVD INSIDE... P102

ON THE NET... P128

CONTENUTI

MAILBOX

FILO DIRETTO CON I LETTORI

Non solo TV

Carissima redazione di "Evolution", è con immenso piacere che mi accingo a scrivervi questa missiva. Molte volte mi sono chiesto il perché non esistesse una rivista come la vostra che affrontasse il mondo dei videogiochi come Home Entertainment, eppure i produttori di hardware è da tempo che stanno indirizzando sempre più le console nella direzione di macchine per il divertimento casalingo globale e non più come semplici postazioni da gioco. Nessuna rivista però sembrava cogliere la realtà, ma voi per fortuna l'avete fatto e mi auguro che abbiate molto successo. Colgo l'occasione per complimentarmi anche per l'impronta estetica della rivista, elegante sobria (ma non troppo) e ben leggibile. Vi chiederei però durante la recensione di TV, proiettori e quant'altro di dare anche un giudizio espressamente dedicato alla visione di videogiochi sull'apparecchio che di volta in volta testate (credo che sia pertinente alla tipologia di rivista, cioè Home Entertainment con particolare riguardo ai videogiochi). Ed ora se mi permettete le fatidiche domande: per i videogiochi meglio LCD o tubo? (lo chiedo perché sarei intenzionato a cambiare il mio 32" con il 47" LCD di Samsung). Infine essendo un patito dell'E-commerce navigando ho trovato un produttore americano di occhiali video: IQ-displays. Vorrei sapere se conoscete i suoi prodotti, come sono e se è una ditta affidabile (vorrei prendere il modello da 42" e 1.500.000 pixels) Vi ringrazio anticipatamente. Ciao a tutti.

Mauro

Caro Mauro, grazie anche a te per i complimenti e soprattutto per gli utilissimi consigli. A questo proposito ti accorgerai sfogliando questo secondo numero che abbiamo cercato di seguire i tuoi suggerimenti proprio nello speciale televisori (con ben 8 prove a confronto di TV 16/9 di ultimissima generazione). In senso assoluto la tecnologia a tubo catodico (CRT) è ancora superiore a tutte le altre (LCD compreso). Però ci sono degli indubbi vantaggi che sono appannaggio degli LCD: minor ingombro fisico in profondità del televisore (il Samsung da te segnalato ne è una valida prova, oltretutto è a retroproiezione) e maggiore grandezza di schermo. Oggi la grandezza massima di un televisore a tubo catodico in formato 16/9 si è fermata a 36". I televisori tradizionali (CRT) sono ancora superiori per rapporto di contrasto (i neri e i bianchi sono molto più fedeli), i colori più naturali e la profondità d'immagine. A questo punto devi decidere da solo il tipo di compromesso da raggiungere: uno schermo grande o la migliore qualità d'immagine. Per quanto riguarda gli occhiali video, non siamo riusciti a trovare informazioni riguardanti la "IQ-displays" (magari mandaci il link al sito), comunque la Olympus (ne abbiamo parlato sul numero scorso a pag. 27) e la Sony hanno in catalogo prodotti simili.

Gian Luca Di Felice

VGA BOX PER L'XBOX

Salve a tutta la redazione della neonata "Evolution". Innanzitutto i complimenti per questa nuova e avvincente rivista, mancava proprio un mensile come il vostro: mi piace perché date la meritata importanza che le nuove console a 128 bit meritano e lo fate con molta professionalità. Ho una domanda: dato che sicuramente comprerò un Xbox il 14 marzo, ho un dilemma al quale non riesco a trovare risposta: sarà disponibile un adattatore Vga Box per il mostro Microsoft? Sul sito ufficiale Xbox non ho visto tra gli accessori questa periferica e dato che possiedo una PS2 e un Dreamcast collegati al monitor, non vorrei dover tenere l'Xbox da un'altra parte al di fuori della mia cameretta! Grazie per l'attenzione e complimenti vivissimi per il primo numero di questa nuova e "fresca" rivista. Un vostro nuovo lettore...

"Bruciatore"

Gentilissimo "Bruciatore", grazie per tutti i complimenti, cogliamo l'occasione per salutare e ringraziare tutti coloro che ci hanno scritto sostenendoci e dandoci dei validissimi consigli. Ora passiamo subito alla tua domanda: in effetti la Microsoft non ha previsto (almeno per ora) un Vga Box per la sua console. Ci ha però pensato la Redant (www.redant.com.tw) che ha realizzato l'"X VGA BOX" e che dovrebbe dare il via alla distribuzione proprio questo mese di marzo ad un prezzo di circa 50 dollari. Oltre all'uscita VGA, potrai continuare a collegare la tua Xbox al televisore visto che è presente un comodo selettore e sfruttare l'uscita audio analogica. Dalla scheda tecnica non siamo riusciti a capire se sarà anche possibile modificare la risoluzione, anche se riteniamo probabile sarà disponibile solo un'immagine 640 x 480. Speriamo comunque di poterlo avere in prova quanto prima.

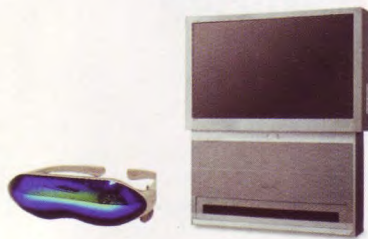
Gian Luca Di Felice

La console definitiva

Salve a tutti; per prima cosa volevo complimentarmi con voi per la rivista, sia per la grafica che per i contenuti. Vorrei sapere la vostra opinione sulla nuova console Nintendo (l'unica vera console degna di essere comprata) e anche quando è prevista l'uscita in Italia, a che prezzo e con quali giochi. Grazie

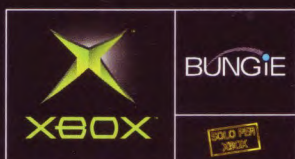
Loper (e-mail)

Innanzitutto grazie per i tuoi complimenti, davvero molto graditi. Per quanto riguarda la nuova console Nintendo, una macchina dalle potenzialità adatte per dire la sua in questo mercato dominato da PS2. Le caratteristiche hardware, il supporto Nintendo e l'apparente facilità di programmazione, li riteniamo essere segnali più che positivi per la crescita di una console che, almeno in terra natia, non pare essere stato quel ciclone di vendite che ci si attendeva. Probabilmente ciò è anche dovuto alla nomea di software house per "minorenni" che Nintendo si è (ingiustamente a nostro avviso) fatta con la

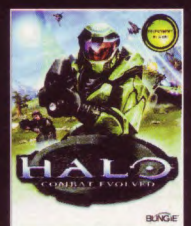
PHOTOSHOP

Una nostra simpatica lettrice, Serena da Roma, ci ha spedito questa divertente foto che la ritrae in posa plastica assieme alla sua fida Gun-Con2. La sua richiesta di pubblicazione è accompagnata da un saluto a tutti i lettori della nostra rivista.

Abbiamo scoperto come fa Valentino Rossi a vincere a stracciare gli avversari: si allena con Moto GP 2 su Playstation 2!

La campagna pubblicitaria allestita da Microsoft per il lancio nipponico di Xbox, verteva principalmente su Dead Or Alive 3. In questa foto potete osservare i tornelli della metropolitana di Tokyo addobbati con le pubblicità di Dead Or Alive 3.

LA TUA ULTIMA SPERANZA: SEI TU.

Un solo uomo è in grado di salvarti, e di salvare l'umanità. Quell'uomo sei tu. Nato per la guerra, addestrato a combattere, sai utilizzare qualsiasi arma e guidare ogni tipo di veicolo. Ma ricorda: non c'è spazio per la pietà, loro sono ovunque, decisi a trasformare l'umanità in un cattivo ricordo.

www.xbox.com/it/halo

PLAY MORE. PLAY HALO.™

commercializzazione di un certo tipo di titoli per il suo N64. Le cose comunque sembrano destinate a cambiare: ne è inconfutabile prova l'arrivo del franchise di Resident Evil in esclusiva sulla macchina 128 bit Nintendo.
Per quanto riguarda lo sbarco in Europa dell' "unica console degna di essere comprata", ti informiamo che Nintendo ha fissato per il 20 di maggio il day one della sua macchina. Per maggiori informazioni e per conoscere in dettaglio la line-up dei titoli disponibili al lancio, ti rimandiamo alle pagine delle news.

Giuseppe Nigro

Prezzi da legare

Salve redazione di Evolution, prima di tutto vorrei fare i complimenti per la vostra rivista, che è una bomba: non ho mai trovato così tante informazioni in una rivista per videogiochi! Io mi chiamo Giuseppe De Luca e vi ho scritto per farvi una domanda: secondo voi l'Xbox farà molta strada? Ve lo chiedo perché ho visto i primi prezzi in Italia e devo dire che sono molto salati. Pensate un po': ho trovato un'Xbox con 3 giochi + 2 joystick a Lire 1.890.000! Ma si può?
Per caso tutti i prezzi saranno così? Vi prego, rispondetemi subito oppure pubblicatemi sulla vostra nuovissima rivista!

Giuseppe (e-mail)

Ciao Giuseppe, grazie anche a te per i bei complimenti che ci fai. Speriamo di ripagarti in eugual modo. Riguardo all'Xbox e alla strada che farà (!), nessuno sa ancora se questa sarà molta o poca. Di certo, come tu stesso ti sei reso conto, il prezzo di lancio (fissato sui 479 Euro) potrebbe essere un freno tirato sulla diffusione di questa bella macchina. È indubbio che tale prezzo sia ampiamente giustificato dalla presenza di serie di Hard Disk e Modem, stupisce però che la strategia marketing di Microsoft non punti a concquistare i nuovi avventori proponendo un prezzo in linea con quello dell'attuale PS2 o del futuro Game Cube. Per quanto riguarda i prezzi da te citati, si riferiscono ovviamente alla versione Ntsc di Xbox; è logico dunque che per il momento risultino piuttosto elevati. Un piccolo appunto: appurato che la console costerà abbastanza, ci chiediamo come mai il prezzo del software sia previsto attorno ai 67 Euro. Un po' esagerato non trovate?

Giuseppe Nigro

LE VOSTRE DOMANDE LE NOSTRE RISPOSTE

Ho sentito dire che nella porta USB di Playstation 2 si può connettere persino una stampante, è vero? Sapete dirmi qualcosa in più a riguardo?

Luca da Forlì

La stampante per PlayStation 2 viene distribuita ai negozianti giapponesi dal 23 febbraio. Battezzata TAPIS, la stampante permette, con i giochi pensati espressamente per supportarla, di stampare immagini, adesivi e ogni tipo di contenuto grafico disponibile in tutta comodità attraverso la popolarissima console Sony.

Ieri sera ho giocato a casa di un mio amico a Capcom Vs SNK 2. Mi chiedevo se una versione di tale gioco (di fatto bidimensionale) sia in previsione sulla mia piccola PsOne.

Andrea - Roma

Ebbene sì, caro Andrea. PsOne godrà dell'adattamento del primo capitolo della serie, rinominato per l'occasione Capcom Vs SNK Pro. Ancora non abbiamo notizie sull'eventuale commercializzazione in Occidente, ma siamo sicuri che il titolo, in uscita ad aprile in Giappone, vedrà la luce anche in Europa.

Salve a tutti! Sapreste dirmi la data di uscita di Mario Sunshine per Nintendo Game Cube?

Emanuela (e-mail)

Il nuovo titolo della saga dedicata al famoso idraulico italiano è previsto in Giappone verso la meta dell'anno. L'Europa come sempre sarà l'ultima a vederne la conversione anche se Nintendo non ha ancora specificato la data d'uscita.

A ruota libera

Vi faccio prima di tutto i miei complimenti per la rivista, che credo comprerò anche in futuro. Sono un patito di videogiochi da sempre e ho seguito i passi che ha fatto il mondo videoludico in questi anni. Veniamo al punto; parlo da giocatore esigente (come tanti) che è stufo di essere preso per i fondelli dai giornali e dalle stesse SH per valutazioni che dovrebbero essere guide all'acquisto di giochi che poi, una volta acquistati (spendendo la bellezza di 99.000 -120.000 Lire) si rivelano obbrobi; mi riferisco, per esempio a Evil Twin o Devil May Cry...versione Pal. Potrei stare ad elencare i giochi pietosi che sono usciti fin ora sugli scaffali,ma so che voi ne siete consapevoli come me. Se io non avessi modificato la mia PS2 forse ora l'avrei già venduta; lo so voi siete contro la pirateria e avete ragione, ma è grazie a quella che ho potuto far girare giochi come MGS2 prima degli altri. Siamo l'ultima ruota del carro: giochi scadenti, versioni Pal pietose, attese snervanti e neanche ripagate. Perché siamo trattati così in Italia? Non ditemi per causa della pirateria; titoli come MGS o Silent Hill sono solamente sottotitolati... che schifo! Fa passare la voglia di giocare! Che diamine con la Psx erano tutti parlati, perché per la 2 non è la stessa cosa? Altro argomento: la longevità dei giochi. Tipico gioco per PS2: bello di grafica ma non esente da pecche, poco longevo oppure corto e brutto. BASTA! Per favore, vogliamo giocare. Mettetevi nei panni dei giocatori incalliti: che dobbiamo fare? Attualmente mi trovo ad avere finito 30 o forse più giochi belli e ho fatto una selezione rigida. L'altra sera un mio amico ha chiesto il Dreamcast ad un suo conoscente, vi rendete conto? Si e ridotto a giocare con il Dreamcast; io gli ho chiesto:"ma perché lo fai? Non hai la PS2?" Lui mi ha risposto: "ho giocato come te a tutto, pure con giochi che ancora non escono, e li ho lasciati. E sai perché? Perché la Sony e le Software House stanno deludendo le mie aspettative... sui giornali hanno scritto titoloni... MA DOVE? DOVE SONO? Io sono un fan sfegatato della PS2, ora mi sto rompendo: non ci sono novità di rilievo tipo GT3; sì è bello ma non ha novità, Soul Reaver: ragazzi che scandalo di seguito! Volete altri titoli? ZOE, bellissimo, innovativo,però l'ho fatto fuori in 4 ore... con la PsOne non accadeva questo! E allora dico a tutti i lettori: non fatevi ingannare dai giornali: vi dicono fregnacce, i giochi dovete provarli e poi decidere. Se le SH si vogliono guadagnare i soldi devono proporre qualcosa di interessante, nuovo e bello e senza difetti perché la macchina può farlo! Io non sono un esperto di programmazione però ho imparato a valutare i giochi dal punto di vista tecnico. L'altra sera ho visto un pò di filmati di giochi che mi sono scaricato dalla rete e che tristezza ragazzi! Sembrava il Commodore 64! Ma cosa succede? Andiamo indietro? Datemi qualche risposta concreta. Se la Sony e le SH non si svegliano, Xbox farà carne da macello.

Lorenzo da Chieti

Ciao Lorenzo, grazie per i complimenti che ci fai e per la tua lunga e appassionata lettera. Veniamo a noi: nel tuo monologo, se abbiamo capito bene, nonostante tu abbia usufruito di software pirata (male, molto male), saresti disposto a spendere una somma adeguata per un gioco originale che risonda alle tue aspettative (che sono poi quelle di milioni di videogiocatori). Lamenti la mancanza di innovazione e la scarsa longevità, inversamente porpozionali all'elevato prezzo delle ultime versioni Pal di alcuni titoli (qualcuno ha detto MGS2?). Il motivo scatenante di questa tendenza, che non sembra risparmiare neppure gli ultimi titoli Nintendo (famosa proprio per la lunga durata di vita dei suoi games) è forse da ricercarsi in una spietata corsa al guadagno che le software house affrontano anno dopo anno in maniera sempre più fervida. Le software house non sono enti di beneficenza: per sopravvivere devono vendere. E per vendere devono, giustamente, immettere sul mercato prodotti tecnicamente sempre più spettacolari e originali e che possibilmente non abbiano una durata di vita eterna. Incredibile. Crudo. Ma purtroppo vero. Se Tizio che acquista oggi il suo bel videogame originale, impiega due mesi per portarlo a termine, vuol dire che passeranno due mesi prima che Tizio ne acquisti uno nuovo. E questo per le SH vuol dire: meno venduto e meno guadagni. Senza contare poi che non tutti i giochi disponibili sono capolavori in senso tecnico. Così, nel mare di fuffa che gira sulle nostre console, i titoli degni di acquisto si contano sulle dita di una mano (monca). Sta a te premiarli comprandoli originali. Gli altri restino pure sugli scaffali.

Giuseppe Nigro

DOPO IL DEBUTTO IN AMERICA E IN GIAPPONE, XBOX SI PRESENTA AGLI UTENTI EUROPEI E AI LETTORI DI EVOLUTION

La Risposta

di Gian Luca Di Felice ed Emidio Frattaroli

Tipo	Console per videogiochi
Dimensioni (L x A x P)	300 x 80 x 180 mm
Processore	Intel Pentium III 733 MHz (128 kb/s L2)
Processore video	nVidia XGPU NV2A
Memoria	64 MB DDR SDRAM
Hard-disk	Seagate 10 GB
Meccanica di lettura	DVD-ROM 5x
Compatibilità in lettura	CD audio, DVD-9 Xbox, DVD Video, DVD+RW (con il kit DVD)
Accessori in dotazione	1 joypad, cavo A/V composito con adattatore SCART, cavo d'alimentazione, disco demo, manuale d'istruzioni
Distribuito da	Leader S.p.A e Medusa Home Entertainment
Prezzo	479 Euro

di Microsoft

IL MERCATO delle console è da qualche anno un argomento di forte attrattiva per via degli incredibili salti qualitativi effettuati in breve tempo, che hanno consentito di fare diventare questi prodotti un oggetto per tutta la famiglia e quindi di allargarne il target anno dopo anno. La prima a capirlo è stata senz'altro Sony, lanciando nell'ormai "lontano" 1995 la Playstation e dimostrando al mondo intero che anche un'azienda di elettronica di consumo, fino ad allora estranea al mondo videoludico, era in grado di rivoluzionare il concetto di intrattenimento casalingo, proponendo una macchina che, oltre a regalare ore di gioco, permetteva anche di ascoltare i CD musicali. Preistoria, direte voi, eppure sono passati solo 7 anni! Nel frattempo è uscita la PS2 e un marchio famoso come Sega (con il suo DreamCast) ha deciso di tirare i remi in barca, incapace di rispondere alla forza d'urto imposta dal gruppo Sony. Il mercato dei videogiochi è quindi estremamente difficile da penetrare e solo gruppi industriali avanzati tecnologicamente e finanziariamente, con una distribuzione efficace e capillare (non a caso Nintendo ha deciso di aprire una filiale tutta italiana) possono effettivamente confrontarsi e accontentare un pubblico sempre più esigente. Ecco quindi sbarcare in Europa l'Xbox - sulla carta la macchina videoludica più potente e avanzata attualmente disponibile – di Microsoft, quanto mai decisa a spartirsi la torta insieme con Sony e Nintendo. Questo sinceramente non può che farci piacere perché la concorrenza è l'unico meccanismo in grado di garantire qualità e varietà di prodotti e di trasmettere il concetto, a questo punto unanime, di intrattenimento a 360°.
Ma veniamo finalmente alla prova del mese, ovvero l'Xbox nell'attesissima versione PAL, disponibile in tutti i negozi a partire dal 14 marzo.

Ed eccolo qua, in tutta la sua possanza, il nuovo oggetto del desiderio di milioni di videogiocatori di tutto il mondo: l'Xbox di Microsoft.

01

02

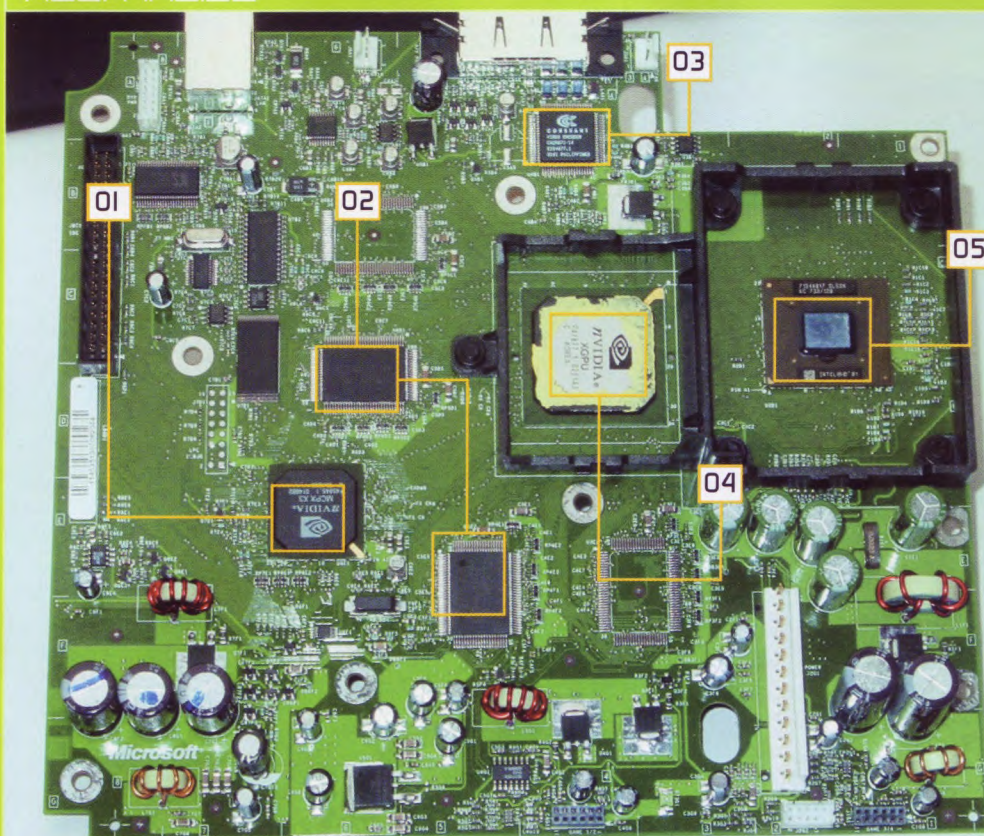
03

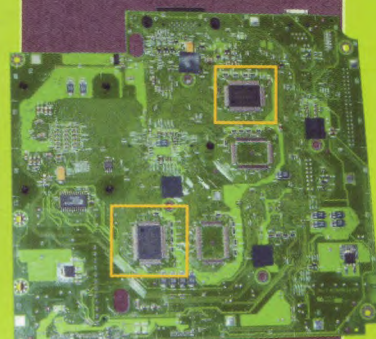
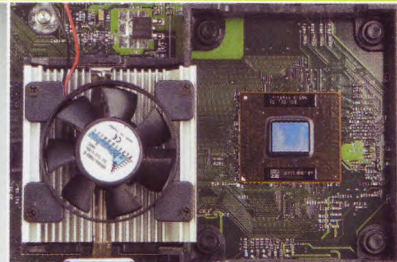
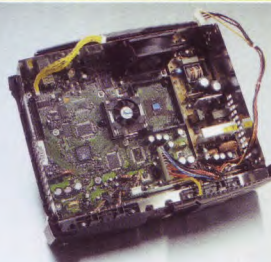
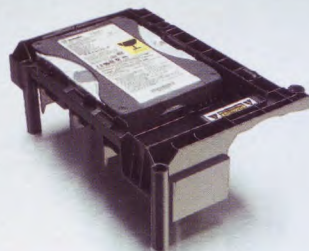
04

LA CONFEZIONE

Una volta aperta, troverete la console corredata di un Joypad con un cavetto di 3 metri **[01]**, e di un cavo A/V in grado di trasmettere il segnale video composito e l'audio stereo analogico. La prima cosa che colpisce è la grossa X che campeggia sulla parte superiore della console **[02]**, con quel grosso cerchio verde, e l'aspetto complessivamente "muscoloso" quasi a voler trasmettere un'impressione di forza e potenza. Sulla parte frontale **[03]** troviamo il tasto di accensione, quello per l'apertura del cassettino del drive DVD-ROM e quattro porte per i Joypad, per le altre periferiche di controllo (volanti, joystick...) e per il sensore del telecomando DVD (optional).
Sul retro **[04]** sono posizionati il connettore Audio/Video (di uscita ma, misteriosamente, anche d'ingresso) e la porta Ethernet 10/100 per i collegamenti con l'esterno (Internet, giochi in rete). Per quanto riguarda le connessioni è tutto, anche se dobbiamo precisare che il connettore A/V permette, nelle varie configurazioni (tramite i diversi kit A/V da acquistare a parte), di estrarre praticamente qualsiasi tipo di segnale: per il video abbiamo il composito, l'S-Video, l'RGB e il component (ideale con un videoproiettore, anche se, voci dell'ultim'ora ci dicono che non verrà reso disponibile in Europa); per l'audio abbiamo sia il segnale analogico stereofonico che lo "stream" digitale ottico (con cavetto TOS-Link disponibile soltanto come accessorio, insieme al kit "Advanced AV Pack").

UNO SGUARDO ALL'INTERNO

Dopo aver rimosso il guscio di plastica, troviamo subito a sinistra il drive DVD-ROM 5x **[05]** mentre a destra un "normalissimo" hard-disk IDE **[06]** marcato Seagate da 10 Gb / 5400 rpm (in alternativa potreste trovare un Western Digital da 8 GB). Rimossi questi ultimi, scopriamo quanto l'architettura di base sia veramente simile a quella di un PC, con tanto di scheda madre, processore Intel, scheda video nVidia integrata e 4 chip di memoria per un totale di 64 MB **[07]**. Ma cerchiamo di analizzare meglio i vari componenti. Il processore è un Pentium III Coppermine 733 MHz FC-PGA, saldato direttamente alla scheda madre, a cui è stata dimezzata la cache di secondo livello (128 kb/sec) **[08]**; questo però non vuol dire che sia stato utilizzato un Celeron (come avevamo ipotizzato sulla prova in anteprima lo scorso mese) visto che le vie associative con la cache L2 sono state mantenute a 8 e non a 4 (come avviene sui Celeron). La memoria DDR SDRAM è formata da 4 chip da 16 MB (2 saldati sulla parte superiore e gli altri 2 sulla parte inferiore della scheda madre) e garantisce una banda passante di 1,06 GB/sec per la CPU e 5,34 GB/sec per tutto il resto (soprattutto il 3D). Il chip più importante di tutta la macchina è probabilmente l'XGPU di nVidia che si basa sulla nuovissima piat-

Una volta aperto completamente l'Xbox nel nostro laboratorio, ci ritroviamo in presenza della scheda madre dove, nell'ordine, trovano alloggio i seguenti componenti:

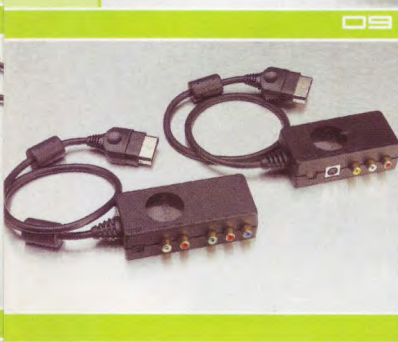
1 - Chip Audio MCPX nVidia
2 - Due Chip di memoria da 16 Mb ciascuno
3 - Video Encoder Conexant
4 - Processore Grafico nVidia
5 - Processore Intel 733 Mhz

Nella parte posteriore della scheda madre, sono presenti gli altri due chip da 16 Megabyte di memoria ciascuno.

taforma nFORCE e sfrutta un'architettura chiamata NV2A: praticamente una via di mezzo tra l'NV20 della GeForce3 e l'NV25 della GeForce4. Questo processore grafico ha un clock fissato a 233 MHz ed è connesso ai 64 MB DDR SDRAM a 200 MHz che vanno però condivisi con il resto del sistema. L'NV2A ha una potenza di calcolo di 933 Mpixels/s e di 125 milioni di poligoni al secondo e, grazie al nuovo "motore" geometrico che affianca e potenzia l'ormai famoso Trasforming&Lighting hardware (nVidia definisce il suo nuovo gioiellino come "The Infinite Effects GPU"), è in grado di elaborare qualsiasi effetto visivo grazie alla intera "programmabilità" dell'engine grafico che si basa sui "Vertex" ed i "Pixel Shaders".
Di fatto questo nuovo motore libera quasi completamente il processore centrale di tutti quei calcoli necessari alla visualizzazione di una scena 3D.
In modo specifico il "Vertex Processor" interviene nel calcolo dei vertici dei poligoni, consentendo all'unita di Trasforming&Lighting, di gestirne un numero molto più elevato, di calcolare la componente geometrica dell'illuminazione dinamica dell'Engine di Lighting e della gestione vettoriale della mappatura poligonale. Sobbarcandosi in più, tutti quei calcoli necessari per l'utilizzo di effetti grafici molto pesanti, come il "Key Frame Interpolation", nebbie volumetriche, ecc... Il "Pixel Processor" può calcolare fino a 4 textures sul singolo pixel per ciclo di clock ed è in grado di applicare sui poligoni mappature a singolo pixel, potendo così arrivare all'equivalente di 36 effetti visivi in un unico ciclo di clock. Questo processore permetterà l'uso massiccio di tecniche come il "Dot-Product Bump Mapping" o il "Cube Environment Bump Mapping".
Come potete facilmente dedurre, questo è il processore grafico indubbiamente più potente mai installato su una console, e non vediamo l'ora che ne vengano sfruttate appieno le sue potenzialità.
La conversione analogica viene poi affidata al "Video Encoder" della Conexant in grado di gestire qualsiasi standard televisivo. In condizioni normali avremo un segnale video nel classico standard europeo PAL (e quindi composto da 576 linee interlacciate e 50 semiquadri al secondo): lo stesso segnale consegnato dalla PlayStation 2. In alternativa c'è la possibilità di scegliere la modalità PAL 60 (che dovrà però essere supportata dal gioco) che ci consegna lo stesso segnale video di 480 linee e 60 semiquadri al secondo della versione americana. In questa seconda modalità è possibile notare un leggero miglioramento della fluidità delle animazioni ma con una sensibile perdita di definizione verticale. Altra caratteristica assolutamente innovativa per una console, riguarda la sezione audio. L'Xbox è in effetti la prima macchina videogioco a includere un chip audio (sempre realizzato dalla nVidia) in grado di codificare in tempo reale un audio multicanale Dolby Digital 5.1 – per

Una volta acquistati il kit telecomando ad infrarossi e l'Advanced AV Pack, l'Xbox rafforzerà le sue stupefacenti caratteristiche multimediali.

09

10

11

12

goderne al meglio dovrete però acquistare "l'Advanced AV Pack" **[09]** che include, oltre alle connessioni base, anche l'uscita video S-Video e il connettore ottico digitale da collegare ad un amplificatore Home Theater con decoder Dolby Digital.
Si tratta in pratica di un audio posizionale (sulla falsa riga dell'EAX della Creative implementato nella famosa SoundBlaster Live!) in grado di calare perfettamente lo spettatore al centro dell'azione del gioco. Tutto il procedimento è affidato al chip MPCX (Media and Communication Processor) **[10]** e alle library appositamente sviluppate dalla Sensaura.
Se non potete sfruttare lo stream digitale Dolby Digital, l'Xbox è capace di fare un downmix Surround da utilizzare tramite le uscite stereofoniche analogiche di default. Le capacità dell'MCPX sono di 64 canali audio che salgono a 256 in modalità stereo ed è compatibile con le istruzioni DirectSound 3D.

FUNZIONAMENTO

Passiamo ora alla prova d'uso: appena accesa dovete settare la lingua, l'ora **[11]**, la data e configurare il formato video (Normale, Letterbox, 16/9) e le opzioni audio (Stereo, Surround, Dolby Digital, DTS).
Il menù principale, dalla dominante verde e un po' in stile "Matrix", garantisce una navigazione molto intuitiva e veloce e vi permette di accedere ai tre sottomenù principali che sono Memoria, Musica e Configurazione. Selezionando Memoria avrete modo di accedere all'hard-disk per richiamare le partite salvate e/o gestire tutto ciò che avete salvato. Musica vi permette invece di ascoltare un CD musicale (l'Xbox legge solo i CD Audio originali, quindi niente CD masterizzati - CD-R e CD-RW; per curiosità abbiamo anche tentato con un CD DTS, ma non c'è stato nulla da fare, nonostante la compatibilità con lo stream digitale DTS nei DVD) o di scaricare il CD sull'hard-disk che verrà automaticamente convertito in formato compresso WMA (Windows Media Audio) - simile all'Mp3. Sarete in grado di nominare i file, spostarli, fare una compilation e, soprattutto, potrete richiamare le canzoni salvate e utilizzarle come colonna sonora durante le sessioni di gioco.
Il Joypad, piuttosto voluminoso, controlla tutte le funzioni della macchina e dopo qualche minuto di apprendistato si rivela estremamente funzionale ed ergonomico. Appena inserite un gioco **[12]** (che dovrà obbligatoriamente essere in versione Pal: quindi non provate a inserire dischi americani o giapponesi!) la console lo fa partire automaticamente e sin dai primi istanti colpisce per l'elevata qualità dell'immagine e per l'audio molto chiaro e coinvolgente. Abbiamo utilizzato l'Xbox in diverse configurazioni, sfruttando le varie connessioni audio/video, fino ad arrivare alla massima disponibile, ovvero, collegamento audio digitale ad un amplificatore Home Theater con sistema 5.1 e proiettore DLP tramite l'uscita S-Video.

L'OPINIONE DEI REDATTORI

NE ABBIAMO PARLATO FINO ALLA NAUSEA, l'abbiamo attesa con trepidazione, finalmente ha fatto il suo ingresso in redazione la prima console di casa Microsoft in versione Pal. Fino ad allora l'avevo vista solo in fotografia, e come spesso accade per le autovetture, che sul giornale sembrano quasi tutte bellissime ma nella realtà lo sono molto meno, esteticamente l'Xbox mi ha lasciato molto perplesso, soprattutto per via delle sue dimensioni, che sono a dir poco spropositate e del suo peso, quasi quattro chilogrammi: non è certo, come si dice, un oggetto d'arredamento a differenza di PS2, molto più compatta e raffinata. La musica però cambia non appena si accende la console. Il menù che richiama il verde simbolo di questa macchina è molto d'effetto: originalissima l'idea di poter memorizzare sul disco rigido della console le vostre canzoni preferite in formato compresso WMA per poterle poi magari anche richiamare nei giochi che disporranno di questa opzione. Con piacevole soddisfazione ho inoltre verificato la possibilità di memorizzare i file di gioco sull'hard disk della console, a differenza di quanto avviene ad esempio su PS2, i quali possessori sono stati da sempre obbligati a spendere ulteriori soldi per l'acquisto di una memory card. Ciò però che mi ha letteralmente sbalordito sono le potenzialità mostrate dall'Xbox per quanto riguarda l'aspetto puramente ludico. Dopo infatti aver collegato la console ad un videoproiettore e ad un impianto Home Theater ed aver inserito il gioco "Halo - Combat Envolved" sono rimasto per ore incollato al joypad, incantato dalle qualità video mostrate dalla macchina che soffre pochissimo, anche su uno schermo così grande, e totalmente catturato dall'audio in real-time Dolby Digital 5.1 di cui il gioco è stato dotato. Se questo è l'inizio...! Gli unici dubbi derivano dal joypad, sinceramente un po' troppo grande e dotato di un impugnatura che alla lunga stanca le mani. Un'ottima prima per la console di casa Microsoft che spazzati via i tanti dubbi che generati sulle sue potenzialità, darà sicuramente del filo da torcere a alle altre next-generation console.

Daniele Ceccarelli

NON VI È OMBRA DI DUBBIO, che l'uscita sul mercato di una nuova console rappresenti di fatto una situazione positiva per gli utenti. Mi riferisco in particolare al clima di sana concorrenza che si verrà ad instaurare tra le tre pretendenti al trono di miglior console (a maggio arriverà anche il Game Cube): questo fattore dovrebbe determinare un considerevole aumento della qualità globale dei giochi. Non posso perciò che essere lieto dell'arrivo di Xbox nel nostro paese. L'unico appunto che per il momento mi sento di fare è l'alto prezzo al quale viene venduto. Sia chiaro: il contenuto hardware della macchina Microsoft giustifica pienamente il costo, solo, mi sarei aspettato che i reparti marketing MS avessero puntato anche su di un certo fattore "commerciale". In ogni caso, almeno per questi primi mesi, resterò un po' alla finestra a vedere come muove i primi passi Xbox. Se tutto va come speriamo, anche i prezzi subiranno una logica discesa.

Davide Belardo

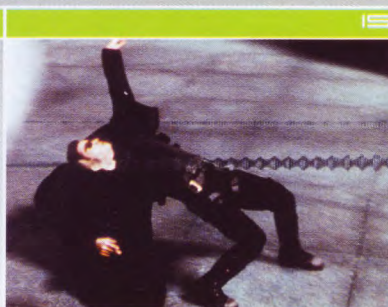
IMPRESSIONANTE. Questo è stato il mio pensiero quando ho visto in movimento Halo. E se penso che questo non è che il primo titolo uscito per Xbox, non oso immaginare come saranno i giochi della seconda generazione.
Uno dei punti che maggiormente apprezzo della console MS è la presenza di "default" dell'Hard Disk nella console. Seppur Xbox somigli troppo ad un PC per i miei gusti, è innegabile che periferiche di memorizzazione di massa come il Seagate da 8 GB, apriranno nuove frontiere nel campo dell'home entertainment: pensate che bello sarà poter scaricare nuovi livelli di un gioco di corse, o nuovi vestiti per i personaggi di un picchiaduro o, ancora, velocizzare i tempi di caricamento installando parte del software su HD. Il mio dubbio riguarda il software giapponese. Io sono un grande appassionato dei titoli Jap, ma non credo che in Oriente Xbox avrà vita facile. Di conseguenza per il momento, saghe come Final Fantasy non le vedremo troppo presto...

Giuseppe Nigro

13

14

15

16

In questa configurazione l'Xbox ci ha letteralmente stupito e al suo confronto le altre console di ultima generazione sembrano improvvisamente invecchiate. Il gioco che ci ha maggiormente colpito è stato "Halo" **[13]** grazie ad un audio posizionale assolutamente straordinario e in grado di proiettarvi al centro dell'ambientazione: immaginate un sonoro totalmente avvolgente e che si adatta al vostro comportamento man mano che vi spostate e prendete le iniziative, con effetti provenienti da tutte le direzioni (per esempio il nemico che arriva da dietro o i colpi perfettamente direzionali o, ancora, l'astronave che vi sorvola provenendo da sinistra). Una sensazione sinceramente mai provata prima e che consiglio a tutti di sperimentare al più presto (magari potrebbe essere una buona occasione per valutare l'acquisto di un sistema Home Theater). Molto interessanti anche le prestazioni come lettore DVD Video, opportunità possibile soltanto acquistando il kit formato dal telecomando e dal ricevitore ad infrarossi **[14]** da inserire in una delle porte giochi. Ad ogni modo l'Xbox si comporta ottimamente senza evidenziare alcun problema particolare: la fluidità nella visione dei DVD Video è garantita **[15]**. Inoltre, già con i cavi standard a corredo (video composito) è possibile apprezzare l'ottima qualità delle immagini, sottolineata dalle misure video rilevate in laboratorio che abbiamo riportato a pagina 18. Utilizzando il collegamento S-Video (disponibile a richiesta), la straordinaria qualità delle immagini è ancora più evidente, sia come lettore DVD, sia riproducendo la strepitosa grafica molto particolareggiata dei giochi attualmente disponibili. Un unico rimpianto riguarda l'uscita component: nel modello americano, collegando il box con le uscite video component, era possibile attivare quella a scansione progressiva che permetteva un drammatico aumento della qualità. Tra i vantaggi più evidenti utilizzando la scansione progressiva c'è la totale assenza del tremolio delle linee orizzontali, caratteristico della scansione interlacciata. Nel modello PAL europeo questa possibilità non è più prevista. Speriamo che in un futuro sia possibile riabilitare questa funzione con un box video esterno specifico per il modello PAL.
Ma, ahimé, non è tutto oro quel che luccica: prima di tutto l'Xbox europea supporta, in modalità DVD, solo i dischi area 2 e area 0, quindi, non provate a fargli leggere i dischi area 1 (quelli americani). Tutto il segnale video è proposto unicamente nello standard PAL e quindi, anche se provate a far leggere all'Xbox un DVD area 0 in standard NTSC (per esempio molti DVD musicali acquistabili in qualsiasi negozio) o un area 2 giapponese (ricordiamo che nel paese del Sol Levante viene utilizzato lo standard NTSC), questi ultimi vengono riscalati in PAL 50 Hz e risultano "scattosi" e praticamente inguardabili.

XBOX VS PS2

Position	Lum. Ampl (mV)	Chr. Ampl (mV)	Chr. Phase (deg)
Cursor+V	308.7	643.7	238.8
Cursor-V	310.4	645.1	117.7
White	726.3	0.1	31.5
Yellow	473.3	491.6	167.5
Cyan	367.8	693.2	283.4
Green	309.6	643.8	240.5
Magenta	212.8	648.0	61.3
Red	155.7	691.5	103.4
Blue	55.3	492.9	346.6
Black	2.4	0.1	103.4

LE MISURE DI LABORATORIO

Per rendere ancora più interessante la prova, abbiamo riportato su due colonne le stesse misure audio e video effettuate sulla Playstation2 e sull'Xbox, in modo da rendere molto più semplice qualsiasi tipo di confronto.

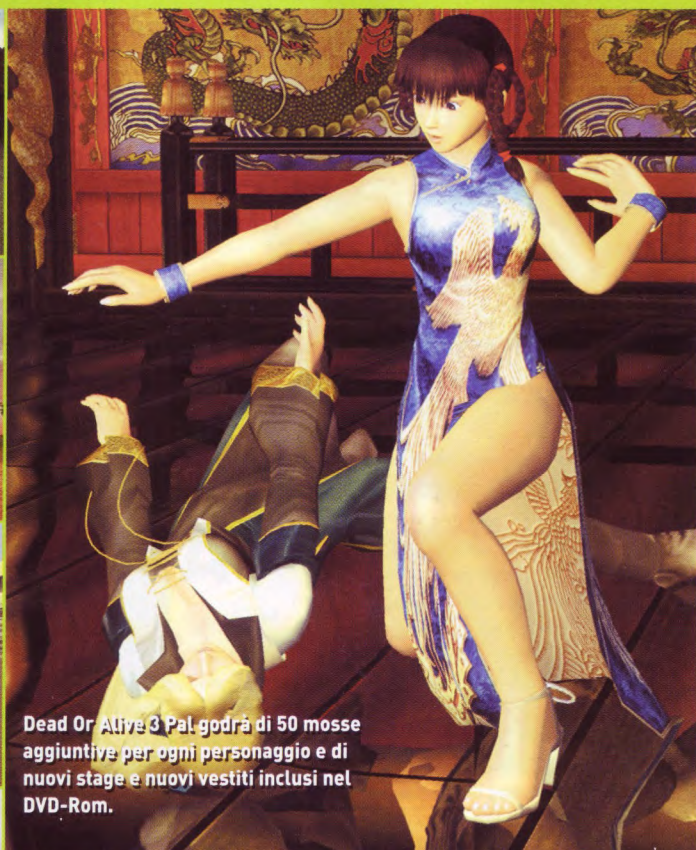
Iniziamo subito dalle prestazioni audio: l'Xbox presenta un'uscita stereofonica (a sinistra) che evidenzia prestazioni pienamente dignitose ed equivalenti a quelle di un lettore DVD di fascia economica e comunque simili alle performance della PS2.

Le prestazioni video registrate con gli strumenti di misura evidenziano una qualità generale molto buona per entrambe le console, soprattutto per quanto riguarda la precisione dei colori. Sempre nello stesso grafico (livello e fase del segnale) è possibile notare un livello di interfacciamento esemplare per l'Xbox, mentre PS2 soffre una leggera esaltazione della barra del bianco.

Per quanto riguarda la risposta in frequenza, informazione che è in grado di rappresentare la risoluzione (capacità di riprodurre i più piccoli particolari delle immagini), rileviamo in entrambe le situazioni, una prestazione molto buona.

Il grafico dell'uscita video dell'Xbox che è appena più movimentato, presenta una leggera attenuazione tra i 2Mhz ed i 4 MHz mentre la risposta a 6MHz è addirittura ancora più elevata del riferimento! Ottimo infine il ritardo di gruppo (tra luminanza e crominanza) nelle due macchine.

Position	Lum. Ampl (mV)	Chr. Ampl (mV)	Chr. Phase (deg)
Cursor+V	457.8	456.2	168.0
Cursor-V	456.6	456.9	192.8
White	696.8	0.1	210.1
Yellow	457.3	456.8	167.6
Cyan	360.7	641.3	283.5
Green	301.8	598.0	240.3
Magenta	209.9	596.5	60.8
Red	152.4	640.1	103.7
Blue	55.9	452.6	347.2
Black	-0.1	0.1	334.2

Dall'alto in basso, alcuni titoli che giocheremo tra poco: Gun Metal [Rage], Crash [Rage] e Moto GP [THQ]

Dead Or Alive 3 Pal godrà di 50 mosse aggiuntive per ogni personaggio e di nuovi stage e nuovi vestiti inclusi nel DVD-Rom.

PRO E CONTRO

PRO
+ Hard Disk integrato
+ Qualità video
+ Encoder Dolby Digital 5.1 per l'audio posizionale
+ Porta Ethernet

CONTRO
- Prezzo
- Impossibilità di leggere i CD-R, CD-RW, DVD-R, DVD-RW, Video CD, SVCD, CD DTS
- Lettura DVD Video solo come accessorio
- Riproduzione non perfetta dei DVD NTSC

17

18

19

20

ACCESSORI

Tra i numerosi e diversi accessori disponibili dal giorno del lancio, facendo riferimento a quelli prodotti da Microsoft, va sicuramente presa in considerazione l'opportunità di acquistare una Memory Unit da 8 Mb **[17]**, un dispostivo che, a mo' di novello Dreamcast, avrà il suo alloggio nella parte superiore del Pad. Benchè apparentemente tale accessorio non sembri del tutto indispensabile (l'hard disk interno provvede al salvataggio delle vostre posizioni di gioco), la Memory Unit consente ai giocatori di scambiarsi tra di loro dati e salvataggi.
Contemporaneamente, case produttrici importanti come Thrustmaster (in collaborazione con Medusa), Mad Catz e Joytech, stanno approntando tutta una linea di prodotti appositamente pensati per la console Microsoft. Meritevole di citazione il bellissimo Control Pad Pro della Mad Catz, dal design robusto e moderno, senza dimenticare il performante 360 Modena di Thrustmaster, uno dei primi "volanti" a disposizione per i neo-utenti Microsoft Xbox.

I GIOCHI

Discorso positivo anche per la line-up di lancio di Xbox. Nonostante alcune perplessità derivanti da titoli quali Fuzion Frenzy e Munch's Oddysee (che godono di un livello tecnico non esattamente esaltante), bisogna ammettere che i restanti titoli Xbox disponibili sin dai primi giorni di vendita, sono quanto di meglio ci si potesse aspettare su questa console: Halo, Project Gotham Racing **[19]**, Rally Sport Challenge **[18]**, Wreckless **[20]**, Amped, Blood Wake , e il "ritardatario" Dead Or Alive 3, stupiscono per la pulizia grafica e per la fluidità di aggiornamento dello schermo. Senza contare, poi, che il futuro appare più roseo che mai: a fronte di un debutto giapponese non proprio "esaltante", Xbox sembra destinata a ritagliarsi una buona fetta di mercato, fatta da giocatori esigenti, sempre alla ricerca del massimo per quanto riguarda la spettacolarizzazione del videogioco. E così attendiamo a braccia aperte tutte le future produzioni di Capcom, EA, SEGA, Infogrames, Ubisoft, e tutte le maggiori software house mondiali, in attesa che altre ancora si uniscano a questo cospicuo parco sviluppatori.

CONCLUSIONI

L'Xbox è sicuramente il nuovo riferimento da battere anche se il prezzo d'acquisto, peraltro pienamente giustificato dai dati tecnici e dalle caratteristiche della macchina, potrebbe rappresentare per molti un freno. Speriamo che vengano risolti i problemi legati alla conversione del segnale NTSC in PAL che impedisce, in pratica, la visione dei DVD area 0 NTSC o area 2 giapponesi. Da parte nostra c'è la soddisfazione di aver trovato una nuova protagonista per "Il Futuro dell'Home Entertainment".

IL GAME CUBE CIDIVERTE

NINTENDO EUROPE SVELA I SUOI PIANI E SI PREPARA AL LANCIO CON LA COLLABORAZIONE DI CIDIVERTE

Il lancio europeo della nuova console Game Cube avverrà il 3 maggio: lo ha annunciato la stessa Nintendo, nelle parole del suo portavoce David Gosen. Per quel giorno, Nintendo immetterà sul mercato europeo 500 mila console, per un totale di 1 milione nell'intero periodo del lancio. Il prezzo consigliato da Nintendo per la commercializzazione di Game Cube sarà di 249 euro. Il costo dei giochi sarà, invece, di circa 60 euro. Dal primo giorno saranno disponibili già oltre 20 titoli e si tratterà del più massiccio schieramento mai messo in campo per il lancio di una console. Nei primissimi mesi successivi al lancio arriveranno altri giochi molto attesi, tra i quali Resident Evil, Super Smash Bros. Melee e Pikmin: stando all'annuncio di Gosen, entro l'estate 2002 saranno circa 50 i giochi disponibili per la console Nintendo. La strategia per il mercato italiano si basa su un accordo di recente stesura, che vede il distributore Cidiverte (Joag Italy S.p.a.) in prima linea per quel che riguarda la diffusione nel nostro paese di console, accessori, giochi e dello stesso Gameboy Advance! Un bel colpo per la ditta varesina, che con questa joint-venture sale prepotentemente alla ribalta dei riflettori della scena videoludica nostrana e che assicura a noi videogiocatori una certa serietà e "tranquillità". Il divertimento cambia forma!

Super Monkey Ball - Sega

Crazy Taxi - Acclaim

Luigi's Mansion - Nintendo

Resident Evil Rebirth - Capcom

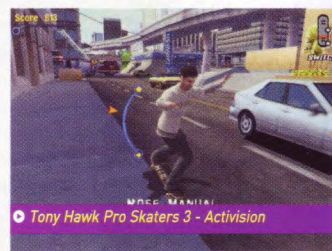
Pikmin - Nintendo

Wave Race Blue Storm - Nintendo

Super Smash Bros DX - Nintendo

SW Rogue Leader - Lucasarts

Smashing Drive - Namco

Tony Hawk Pro Skaters 3 - Activision

Varrà la pena riesumare un classico come Last Ninja? Speriamo non si tratti della solita operazione commerciale atta a lanciare il "solito" action-adventure...

L'ULTIMO NINJA

STUDIO 3 (EX SYSTEM 3) RISPOLVERA DALLA NAFTALINA IL SUO MITO

Come ormai vuole la regola, un altro grande classico dell'era 8 bit sta per fare la sua comparsa sulle piattaforme della next-generation. Last Ninja - The Return sarà un gioco d'azione e di esplorazione, con elementi stealth ed una componente magica di rilievo. L'uscita è prevista per il Natale 2002 (inizialmente su PC).

Musashi nello splendore della grafica 3D.

IL CALCIO ELEVATO AL CUBO

IL TITOLO CALCISTICO SEGA FA IL SUO DEBUTTO SU GAME CUBE GIAPPONESE...

Lo si ama o lo si odia. E noi personalmente non lo abbiamo mai amato troppo... Non saltateci addosso, è solo che la saga calcistica Sega, data la sua origine di natura arcade, non ci ha mai entusiasmato più di tanto. I possessori di Game Cube giapponesi stanno già giocando ad una versione ampiamente riveduta e ampliata, (perdonateci l'assonanza) uscita il 14 febbraio, che garantisce una durata di vita superiore ai cinque minuti (!). Tanto per cominciare c'è la modalità denominata "Road to International Cup", nella quale, alla guida di una delle 64 squadre nazionali partecipanti, dovremo attraversare i quattro anni che ci dividono dal campionato mondiale, migliorando le tecniche della nostra squadra e qualificandoci alla fase finale del torneo. C'è poi un editor molto completo che ci permette di ridefinire nomi e maglie dei calciatori poligonali, nonché di creare dal nulla il nostro atleta "preferito". Rispetto alla versione arcade, Virtua Striker 3 ver. 2002 vanta 22 giocatori per squadra (per un totale di oltre 1400 atleti divisi in 64 team) e 13 stadi dettagliati e ispirati a quelli reali. Non mancano poi le classiche modalità di gioco cooperativo e competitivo, stranamente ridotte a soli due giocatori. Non ci rimane altro che attendere la fine di marzo per tastare dal vivo la versione europea di Virtua Striker 3 ver. 2002 ed emettere un giudizio definitivo!

A dire la verità, la versione Jap che abbiamo avuto modo di giocare non ci ha affatto esaltati.

PS2 IN LINEA

Al Playstation Meeting tenutosi il 14 febbraio scorso, Sony ha presentato PlayStationBB, il servizio online dedicato a PS2 in Giappone. Questo, si rivolge a tutti gli utenti PS2 dotati di connessione BroadBand e consentirà di usufruire di un gran numero di servizi solo utilizzando il programma Broadband Navigator. Gli utenti scaricheranno dalla rete ogni genere di media sull'hard disk da 40GB di PS2, dai filmati ai files musicali e giochi completi veri e propri, oltre a poter ovviamente navigare sul web, mandare e- mail ed utilizzare un programma di instant messanging proprietario. Inoltre, per rafforzare la sua posizione, SCE ha recentemente rilasciato la line-up dei giochi che usciranno durante il 2002 in Giappone, pubblicati da varie software-houses. Speriamo che la maggior parte di questi raggiunga anche il vecchio continente. Eccovi la lista completa:

Estate 2002

Sony Computer Entertainment
Ape Escape 2
Devil Dice: Explosion
Fantavision for Two
My Summer Vacation 2
Popolocrois 3

Sega
Power Smash 2 (Tennis 2K2)

Namco
Taiko no Tatujin
Ninja Assault
Pac-Man World 2

Entro fine 2002

Sony Computer Entertainment
Arc the Lad: Seirei no Tasogare

Namco
Axis
Moto GP3
Point Blank Collection
Soul Calibur 2
Tales of Destiny 2

Capcom
Clock Tower 3
Biohazard On line

Hudson
Bomberman Land 2
Momotaro Dentetsu 11

Konami
Japan Pro Baseball 2
Jikkyo Powerful Pro Baseball 9
Suikoden III
Tokimeki Memorial: Girl's Side
Winning Eleven 6

Namco
Baseball game
3D racing game
Time Crisis 3

Enix
Star Ocean 3

RUMORI

Indiana Jones è tornato

LucasArts ha annunciato l'accordo con gli sviluppatori Californiani The Collective per la creazione di un videogioco basato sul popolarissimo eroe Indiana Jones.
Il gioco (ancora senza un nome ufficiale) è previsto questo autunno sulle next generation consoles.
Dai pochi dettagli trapelati finora risulta che le nuove avventure di Indiana Jones verranno ambientate in varie locations esotiche intorno al mondo.

Castle Wolfenstein su 128 bit!

Activision conferma l'inizio dello sviluppo del rivoluzionario sparatutto PC su PS2 e Xbox. Todd Hollenshead, amministratore delegato di Id Software, ha cosi' commentato la notizia: "Return to Castle Wolfenstein è diventato rapidamente il più acclamato shooter game del 2001 per PC ed ora vogliamo estendere questa esperienza videoludica annche ai videogiocatori possessori di PS2 e Xbox. Siamo già al lavoro con il team Raster per la realizzazione di un numero consistente di modifiche ed aggiustamenti tecnici, che renderanno il gioco per le due consoles l'esperienza videoludica definitiva per entrambi i sistemi". L'uscita è prevista per il prossimo autunno.

Robotech su Gameboy

TDK Mediactive, filiale ludica del colosso americano, ha finalmente diffuso i primi screenshot relativi al gioco GBA ispirato all'universo di Robotech (Macross in Giappone). Come prevedibile, ci troveremo a che fare con uno sparatutto a scrolling orrizontale, con una struttura costruita attorno agli eventi della popolare serie TV trasmessa in Italia alla fine degli anni '80. Potremo vestire i panni di Roy Fokker, Rick Hunter, Maximilian Sterling o Miriya.

LE CREATURE DELL'INCUBO

ANNUNCIATO IL TERZO SEQUEL DI NIGHTMARE CREATURES. L'ORRORE RITORNA SULLE NOSTRE CONSOLE!

Ubi Soft e la software house Kalisto hanno concluso un accordo per la realizzazione di Nightmare Creatures 3 per le next-generation consoles. Nightmare Creatures 3, Angel of Darkness, sarà questo il titolo del nuovo episodio della serie Nightmare Creatures. I precedenti due capitoli della serie, usciti per PlayStation, Nintendo 64, Sega Dreamcast e PC, hanno venduto oltre 2 milioni di copie in tutto il mondo. Dai pochi dettagli emersi finora si è appreso che la trama del gioco sarà ambientata nel 19° secolo nell'Europa Centrale, più precisamente a Praga, e che la protagonista sarà una intrepida ragazza che dovrà combattere contro le diaboliche arti magiche di Adam Crowley, nemico per antonomasia dell'intera saga.
Nightmare Creatures 3 includerà moltissimi effetti speciali e le naturali migliorie grafiche consentite dal passaggio sulle next-generation consoles. Nicolas Gaume, CEO di Kalisto Entertainment, commenta così l'annuncio del gioco: "Siamo davvero soddisfatti di aver concluso un accordo con Ubi Soft, produttore leader del mercato dei videogames. Nightmare Creatures 3 è uno dei nostri progetti più importanti e sia noi che Ubi Soft crediamo molto nel potenziale di questo gioco".
Nightmare Creatures 3 è attualmente previsto per la seconda metà del 2003.

Ancora una protagonista femminile per le console di nuova geneazione.

AUTOMODELLISTA PER TUTTI

Capcom conferma che il suo nuovo e bizzarro racing game in grafica cel shading sarà disponibile poco dopo la versione PS2 anche per Nintendo Game Cube. Un'altro titolo interessante che non vediamo l'ora di provare!

KLONOA ON THE BEACH!

UN NUOVO DIVERTENTE TITOLO "SPORTIVO", CON PROTAGONISTA LA MASCOTTE DI CASA NAMCO SBARCA SU PSONE

Namco realizzerà un nuovo titolo per PSX del popolare personaggio Klonoa. Il gioco si chiamerà Klonoa Beach Volley, del quale non è ancora stata fissata una data di uscita precisa ne' tantomeno il prezzo a cui sarà venduto.
Il gioco conterrà diversi personaggi della serie Klonoa, e consentirà sfide in multiplayer due contro due. Ogni personaggio avrà poi le proprie caratteristiche e peculiarità, variando così le varie possibilità di gioco.
Klonoa Beach Volley dovrebbe conservare il caratteristico stile fumettoso e la tipica giocabilità delle serie.
Non resta dunque che aspettare nuovi dettagli su questo interessante titolo.

Ritroveremo tutti i personaggi della serie.

Si potrà giocare in quattro con 2 soli pad (!).

TORNARE ALLA REALTA' PUÒ ESSERE DIFFICILE.

Avverti tua madre e magari anche la tua fidanzata, perché potrebbero vederti comportare in modo davvero strano. Ma tu non preoccuparti, continua pure ad allenarti. Perché quando il confine tra fantasia e realtà è così sottile, la sfida è sempre aperta. Tieniti pronto al prossimo combattimento.

www.xbox.com/it/doa3

PLAY MORE. PLAY DEAD OR ALIVE 3.™

DRACULA IN CONCERTO

"CASTLEVANIA - HYAKUYA NO CONCERTO" È IL PROSSIMO EPISODIO DELLA SAGA PREVISTO PER GAMEBOY ADVANCE

Sviluppato per GBA dal team della KCET, capitanato dal genio di Koji Igarashi (già autore dello splendido ultimo capitolo per PSX (Castlevania -Symphony Of The Night), l'ultimo episodio della saga sarà un classico platfom in 2D come da tradizione. I cambiamenti rispetto al capitolo precedente già apparso per GBA (Circle of the moon) saranno: l'area da esplorare, che si presenterà più grande, il contrasto dello schermo, più luminoso, grafica e animazioni migliorate e, infine, la possibilità di "quicksave" tramite i tasti Le R. Ambientato nel 1740, il gioco ci mette nei panni di Jeust Belmont. Jeust può usare la frusta e i libri magici per farsi strada tra le mille creature che popolano il mondo di Castelvania. Confermati due nuovi personaggi: Massimo Quicin e Liddy Erlanger. Questo è tutto ciò che i programmatori hanno lasciato trapelare dalle loro dichiarazioni. Cercheremo di darvi maggiori informazioni sui prossimi numeri. Il gioco è atteso per il mese di Giugno.

PS2 SI TINGE DI PLATINUM

ARRIVA LA SERIE PLATINUM PER PS2: DA MARZO GLI UTENTI ITALIANI POTRANNO ACQUISTARE I CLASSICI SONY A 30 EURO!

Dal 1° marzo 2002, la ludoteca di PS2 si avvarrà della linea budget denominata Platinum. Sarà l'occasione per i neo possessori della console di casa Sony di comprare a prezzo stracciato (attorno ai 30 Euro), capolavori del calibro di GT3, Dead Or Alive 3, Moto GP, Tekken Tag Tournament, F1 2001, TIF 2001 e Fantavision. In questi giorni anche altre software house stanno rilasciando le loro line-up Platinum: THQ e Acclaim hanno annunciato che Red Faction e Crazy Taxi entreranno a far parte di questa collana.

LA CACCIA È APERTA

GUN SURVIVOR 3 RIPARTE DAI DINOSAURI E LO FA IN UNA DOPPIA VERSIONE COIN-OP E XBOX

Queste che vedete sono le prime immagini diffuse da Capcom del suo nuovo shooting game, seguito del titolo recensito in questo numero per PS2. Gun Survivor 3: Dino Crisis uscirà in primavera in sala giochi e a seguire su Xbox. A dire il vero, dalle foto non ci sembra nulla di eccezionale, ma speriamo di essere smentiti...

Riuscirà questo terzo episodio a risollevare le sorti della saga?

RUMORI

Kick Off cancellato!
Data la scarsa qualità della demo, non stupisce dunque (semmai rincuora!) il fatto che la stessa Anco abbia deciso di sospendere la produzione della versione PS2, immettendo sul mercato, per il momento, solamente quella per PC. Chissà che non ricompaia in concomitanza con i Mondiali di calcio 2002...

Pokémon su GBA
Nintendo of Japan ha ufficializzato l'arrivo entro il quaro trimestre del 2002 di una nuova versione del popolare franchise di Pokémon sul piccolo Gameboy Advance. Tra i pochissimi dettagli emersi, la presenza di due Pokémon (Latios e Latius) e una città costruita sull'acqua dotata di numerosi canali come ambientazione.

Square USA chiude
Gli studi americani della Square potrebbero chiudere definitivamente i battenti entro il prossimo 31 marzo (che coincide con la chiusura dell'anno fiscale). A rivelarlo sono voci di corridoio apparse sulla stampa di settore a stelle e strisce. Principale causa del cattivo stato economico in cui si è ritrovata la filiale americana della Square è il flop del lungometraggio di Final Fantasy: The Spirits Within.

Sega fa il punto
Sega fa sapere che Crazy Taxi 3 per Xbox e Skies of Arcadia per PlayStation 2 saranno disponibili sul mercato americano durante l'estate e che i lavori su entrambi i titoli procedono a spron battuto. A differenza di Skies of Arcadia, che sarà essenzialmente un porting della versione Dreamcast, Crazy Taxi 3 si preannuncia ricco di migliorie, rispetto ai prequel: verranno inseriti quattro nuovi personaggi, nuovi circuiti, nuovi minigiochi e modalità.

UN SUPERUOMO PER XBOX

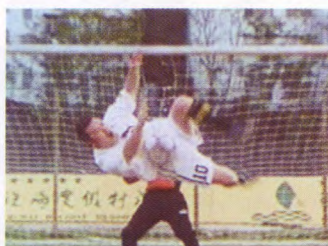
SVELATE LE PRIME IMMAGINI IN-GAME DEL PRESTIGIOSO FRANCHISE ACQUISTATO DA INFOGRAMES

Infogrames ha in produzione anche un titolo di Superman previsto su Playstation 2.

La Infogrames ha diffuso alcune immagini ed informazioni concernenti il suo gioco per Xbox dal titolo Superman: The Man of Steel. La storyline si evolve attorno al tentativo di Brainiac 13 di prendere il controllo dell'avanzata tecnologia della città di Metropolis. I giocatori avranno la possibilità di volare per Metropolis per prevenire eventuali danni provocati dall'orda di scagnozzi di Brainiac; i poteri del supereroe saranno gli stessi del fumetto: super forza, vista ad alta temperatura, soffio glaciale, vista a raggi X ecc... Superman potrà anche fare uso di un assortimento di combinazioni di pugni per scontri corpo a corpo. Il gioco, attualmente in fase di sviluppo presso gli studi della Circus Freak, è previsto per l' autunno.

SHAOLIN SOCCER

UNA PRODUZIONE KOREANA STA SBANCANDO IL MERCATO DELL'HOME VIDEO D'IMPORTAZIONE. SCOPRIAMO INSIEME DI COSA SI TRATTA ...

Girato da Stephen Chow Sing-Chi, uno dei registi più famosi nel panorama del cinema di Hong Kong, Shaolin Soccer ha battuto tutti i record di incassi in patria, tanto che la sua fama è giunta fino a noi (e alla Miramax, che ne detiene i diritti per il mercato occidentale). Disponibile ormai anche in Italia, grazie al mercato d'importazione, questo film è quanto di meglio i fan di Captain Tsubasa (Holly e Benji) o dei Super Boys, vecchi anime di successo, avrebbero voluto vedere in un film dedicato allo sport nazionale: il calcio. La trama è quanto di più bizzarro si possa concepire: un non più giovanissimo calciatore caduto in disgrazia (Golden Leg), fonda una stravagante squadra di calcio, con un gruppo di stranissimi monaci Shaolin, e si iscrive ad un torneo dove il primo premio è di un milione di dollari. Aggiungete a questa compagine di pseudo-atleti un eccentrico miliardario di nome Hung, acerrimo rivale di Mister Leg ed una strana ragazza ed otterrete uno dei film più pazzi che il cinema abbia mai proposto. Preparatevi a gustare situazioni allucinanti al limite del realismo e della comicità, tiri incredibili e impossibili degni del migliore Mark Lenders e dei suoi Tora Strike, personaggi assurdi e buonissimi effetti speciali. In breve, Shaolin Soccer è un film da non perdere per tutti gli amanti della comicità estrema. In ogni fotogramma di questa pellicola è nascosta una citazione da film più o meno importanti. Si va da "Salvate il soldato Ryan" a "The Matrix", passando per "Mortal Kombat" e "Armageddon". Imperdibile anche nella sua lingua originale, visto che i discreti sottotitoli in inglese vi aiuteranno a comprendere meglio la stravagante trama che offre questo titolo. Buone risate a tutti!

1. **Pro Evolution Soccer** — Halifax - PS2
2. **GT3 A-Spec** — SCE - PS2
3. **GTA III** — Cidiverte - PS2
4. **Devil May Cry** — C.T.O. - PS2
5. **Baldur's Gate D.A.** — Halifax - PS2
6. **Max Payne** — Cidiverte - PS2
7. **Wipeout Fusion** — SCE - PS2
8. **Silent Hill 2** — Halifax - PS2
9. **Ace Combat D.T.** — SCE - PS2
10. **Burnout** — Halifax - PS2

In collaborazione con Game Planet

RUMORI

Un concerto fantastico!
Square, insieme agli sponsors Enterbrain e DigiCube, ha annunciato la prossima realizzazione di un concerto orchestrale tutto basato sulle musiche di Final Fantasy. Il concerto sarà realizzato dalla Tokyo Philharmonic Orchestra che eseguirà le composizioni del maestro Nobuo Uematsu. L' orchestra ed il direttore Takemoto eseguiranno i brani al Tokyo International Forum nella serata del 20 febbraio 2002. Il biglietto unico costerà 6,000 yen (circa 120.000 lire), e potrà essere acquistato via telefono e web.

Gekido portatile
Gli italianissimi NAPS Team stanno trasportando il loro capolavoro giocato due anni or sono su PsOne, sullo schermo del piccolo di casa Nintendo. Gekido Advance: Kintaro's Revenge presenterà, oltre alle sezioni di combattimento su strada, anche curiose fasi di avventura ed esplorazione.

Xenosaga doppio strato
La versione Jap di Xenosaga uscita questo 28 di febbraio, è in realtà il primo titolo PS2 ad essere distribuito su DVD doppio strato anziché sul classico disco a singolo layer. Questa mossa da parte di Namco consente di limitare i danni inferti dal mercato pirata.

Lo stregone di PS2
The Summoner, primo RPG di THQ per PS2, sta per tornare in un sequel dalle ottime potenzialità.

LINUX ANCHE SU PS2!

SONY VUOLE DIFFONDERE IL PINGUINO ANCHE SULLA SUA CONSOLE

Il pacchetto Linux per Playstation 2 Release 1.0, arriverà ben presto sui mercati di tutto il mondo e sarà stavolta disponibile per ogni modello della console 128 bit Sony. Sviluppato per gli hobbisti e i programmatori dilettanti e professionisti, il Kit permetterà, oltre a programmare, anche di fare uso di una varietà sempre crescente di applicativi (word processing, spreadsheets, programmi di mail, internet, ecc) spesso distribuiti del tutto gratuitamente da comunità open source. Il kit andrà in vendita in Giappone a maggio, mentre dovrebbe arrivare nei negozi europei e Americani per giugno. Il prezzo ufficiale sarà di 25.000 yen (circa 200 euro) in Giappone, 199 dollari in USA (circa 220 euro) e 250 euro in Europa.

GP4 CORRE CON MICROSOFT

IL QUARTO CAPITOLO DELLA LEGGENDARIA SAGA AUTOMOBILISTICA DI GEOFF CRAMMOND ARRIVERÀ SU XBOX

Queste sono le prime immagini diffuse da Microprose riguardanti una versione in fase di lavorazione di GP4, ennesimo sequel del più realistico simulatore di Formula Uno mai giocato su PC. La versione Xbox, unica per ora prevista sulle console di nuova generazione, vedrà la luce poco dopo quella PC, prevista entro la fine di giugno 2002.

Siamo davvero curiosi di scoprire come saranno implementati i comandi di GP4 sul pad di Xbox.

TUTTI MUSICISTI CON PS2!

DISPONIBILE DA LEADER UN NUOVO COMPLETISSIMO SEQUENCER PER COMPORRE LE VOSTRE MUSICHE SU PS2

Se possedete un PC, sicuramente conoscerete il nome di Magix. Se non la avete mai sentita nominare, sappiate che questa software house è, ormai da qualche anno, leader del settore creativo-musicale grazie alla sua vasta gamma di prodotti di facile utilizzo e di ricca completezza. Non contenta di aver settato nuovi standard in campo PC, Magix fa il suo esordio con un titolo distribuito in Italia da Leader S.p.a. Attenzione: Magix Music Maker non è un gioco. Tutt'altro! Siamo di fronte forse al primo vero programma per PS2 in grado di far avverare i nostri sogni musicali più reconditi. Con Magix infatti potrete ricreare, utilizzando l'ampio set di pattern e strumenti disponibili nel database del CD in cui è contenuto, le vostre melodie preferite o crearne di nuove. L'implementazione di numerosi quanto ben resi effetti acustici (riverbero, distorsione, filtri...), di un equalizzatore grafico che si muove a ritmo delle nostre performance, della possibilità di creare e salvare su memory card i nostri video, della completa localizzazione in lingua italiana e di un sistema di controllo davvero duttile, rende Magix longevo e adatto a tutti.

FINAL FANTASY X A MAGGIO

MENTRE L'EUROPA CONOSCE LA DATA DI ARRIVO DI FFX, IL GIAPPONE GIOCA ALLA VERSIONE "INTERNATIONAL"

Prendete Final Fantasy X, arricchitelo con nuovi avversari (Heretic Aeons e Weapon extra su tutti) e la possibilità di scegliere tra 2 Sphere Grid (l'innovativo sistema di acquisizione abilità) differenti; aggiungete il totale settaggio del gioco in lingua inglese (compresi sottotitoli, menù ed abilità) e, se ancora non vi basta, completate il tutto con un DVD bonus, "Other side of the Final Fantasy 2": interviste, il video della colonna sonora, filmati e, soprattutto, un ulteriore epilogo della storia, intitolato "Final Fantasy X Another Story". Tutto questo è Final Fantasy X International, distribuito in Giappone il 31 gennaio. Purtroppo non ci è ancora dato sapere se anche i fans europei ed americani di questo cinematografico RPG potranno godere di queste primizie. Per il momento sappiate solo che la versione italiana di Final Fantasy X è attesa sul mercato per la metà di maggio. Tale scelta da parte di Sony è secondo noi votata a distogliere le attenzioni dei videogiocatori dal lancio europeo del Nintendo Game Cube. Nel frattempo, per alleviare l'attesa, potrete divertirvi col demo di FFX (in lingua inglese) incluso nel porting per PsOne di Final Fantasy VI. Una mossa inaspettata, che regala un antipasto relativo a due locations e che denota le canoniche bande nere relative al formato nostrano. Il prezzo è davvero interessante: con soli 16 Euro vi porterete a casa un pezzo di storia videoludica e un demo su DVD!

L'intervista al doppiatore di Tidus...

...il video musicale della colonna sonora...

...e un nuovo episodio tutto per noi!

VIDEOGIOCHI AL FRESCO!

EIDOS FA LA FELICITÀ DI MILIONI DI OTAKU IMPORTANDO I PIÙ INTERESSANTI TITOLI SU PLAYSTATION 2

Fresh Games è la nuova etichetta creata da Eidos che si occuperà di distribuire in America ed in Europa titoli di chiara derivazione nipponica, precedentemente limitati al mercato giapponese. I primi tre giochi in arrivo su PlayStation 2 sotto questo marchio saranno Mister Mosquito (noto ai giapponesofili come KA), dove l'utente deve pilotare una zanzara alla ricerca di vittime in una famiglia giapponese, Mad Maestro, un r hythm game basato sulla direzione di una improvvisata orchestra e che godeva di un simpatico controller a forma di bacchetta e Legaia: Duel Saga, seguito ufficiale dell'RPG già visto sulla PsOne. Attendiamo di sapere da Eidos per quando sono previste le conversioni per il mercato italiano.

RUMORI

Mortal Kombat Next

Midway ha ufficialmente annunciato lo sviluppo di Mortal Kombat: Deadly Alliance, il nuovo gioco della serie Mortal Kombat, che verrà realizzato per le consoles di nuova generazione.

Il gioco vanterà un motore completamente nuovo e la solita grande giocabilità e violenza della serie. Midway molto probabilmente includerà nuovi personaggi e *fatalities*, così come molte altri segreti da sbloccare. Mortal Kombat: Deadly Alliance è previsto per l'autunno su Xbox, GameCube e PS2.

Chrono Trigger 2

Square software ha registrato recentemente due nuovi copyright, che rispondono al nome di Chrono Break e Unlimited Saga. Ancora nessun commento ufficiale è pervenuto da parte dela sotco nipponica ma, se tutto sembra corrispondere alle nostre aspettative, presto potremo mettere le mani sui seguiti di Chrono Trigger e Secret of Mana.

Virtua Blade?

Yu Suzuki ha recentemente dichiarato forte interesse per la realizzazione di un nuovo picchiaduro a incontri, questa volta basato sul combattimento con armi (come ad esempio Soul Calibur). Chissà se queste enunciazioni non nascondano un progetto già in fase di sviluppo in casa AM2.

Mega Cartoon

Gestita direttamente dalla Capcom, la produzione di Mega Man EXE, in arrivo per il 4 marzo sui canali TV Tokyo, TV Osaka e TV Aichi dalle 18.30 alle 19.00, sarà una serie animata che riprenderà gli eventi narrati nel secondo episodio per Gameboy Advance (uscito da poco sul mercato nipponico). Ancora non sappiamo se avremo mai il piacere di ammirare questa serie anche in italia, magari sotto forma di OAV. Non appena sapremo qualcosa in più non tarderemo a comunicarvelo!

REPORTAGE FIERE

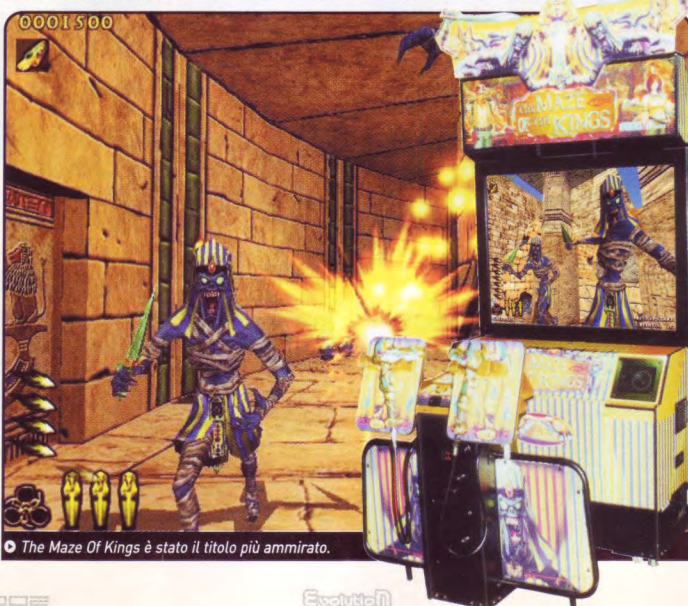
ATEI

22, 23, 24 JANUARY 2002
EARLS COURT, LONDON

Si è svolto a Londra dal 22 al 24 Gennaio 2002 la nuova edizione dell'ATEI, una delle fiere più interessanti e apprezzate, riservate agli operatori del settore coin-op. A differenza degli anni passati, si è verificato un palese incremento di espositori, dovuto forse all'onda di entusiasmo suscitata dal fervente mercato delle conversioni su piattaforme domestiche. L'alta qualità dei titoli presentati era confermata dalla presenza di titolate Software House come Sega. Suoi i coin op più gettonati: King Of Route 66 (il seguito del divertente 18 Wheeler) e The Maze Of Kings (nuovo shooter molto promettente ambientato nel misterioso egitto). Da segnalare anche la presenza della Gaeco che proponeva un titolo dedicato al calcio, Football Power, un gioco che simula un vero campionato di calcio con classifiche, squadre, finali e semifinali, in cui il giocatore ha la possibilità di controllare la palla con il piede e quindi determinarne direzione e velocità, ed un gioco di guida dedicato agli ATV, strani veicoli ibridi tra moto e dune buggy: ATV Track 2M. Naturalmente, anche Namco e Konami avevano molta carne al fuoco da dare in pasto ai visitatori e agli addetti ai lavori. Tra i giochi doverosi di segnalazione segnaliamo Wangan Midnight (Namco - un ottimo titolo di corse dotato di postazione twin), Perfect Pool (Konami - versione deluxe e completo solo all'80%), l'atteso Smash Court Tennis Pro Tournament (seguito del gioco sportivo vissuto su Psx) nonché la versione arcade di V-Rally, distribuita da Inskor per conto di Infogrames: davvero bella! Ancora presente Jurassic Park 3 nello stand della Konami che riservava comunque il posto d'onore a Tsurugi, il cui protagonista è un samurai che sfoggia tutta la sua abilità e prontezza di riflessi combattendo contro i suoi nemici (armato di katana) e sfuggendo ai colpi avversari con la velocità dei movimenti del suo corpo.

L'ingresso della prestigiosa fiera, quest'anno in netta ripresa rispetto alle edizioni passate.

ATV Track di Gaelco, ottimo simulatore di ATV.

King of Route 66 di Sega.

The Maze Of Kings è stato il titolo più ammirato.

Questo nel dettaglio, l'elenco dei nuovi titoli presentati all'ATEI 2002:

Konami
Perfect Pool [preliminar]
Tsugurugi
XTrial Racing [preliminar]

Sega
Shoot Pool [preliminar]
The King of Route 66
Virtua Athletics
The Maze of the Kings [preliminar]

Namco
Wanga Midnight
Invasion Assault [preliminar]

Gaelco
ATV Track 2M2
Gaelco Football

Inskor
Revenge!
V-Rally Arcade Edition [preliminar]
INSKOR 3-in-1 ARcade Classics (kit)

Maygay / GlobalVR
Tiger Woods PGA Tour

Uniana
Frenzy Express

TrioTech / Cybermind
Ballistics

Ronbotics
Kiddy Coaster

DOPPIA X IN SALA GIOCHI

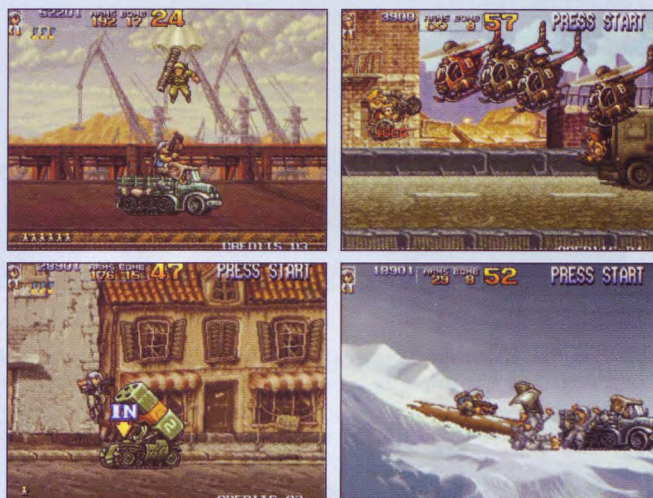
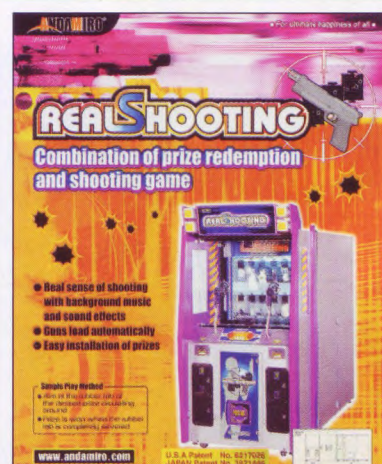
Dopo averci divertito con la conversione PS2, sta per tornare in sala giochi un nuovo seguito di Guilty Gear: Guilty Gear XX. Lo sviluppo del gioco si trova, ancora al 40% circa, ma la Arc System Works, ha già diffuso le prime screen e le relative informazioni: Guilty Gear XX sarà prodotto ancora da Sammy e verrà sviluppato inizialmente per il mercato Arcade (uscita prevista per la prossima primavera). Il supporto sarà, come per il suo predecessore, la scheda Naomi di Sega con relativo lettore GD-ROM. In seguito verrà convertito sulle principali piattaforme 128 bit. Per il momento sono stati resi noti quattro nuovi personaggi Slayer, Yoyo, I-Ho e Zappa (vedi screen) e l'introduzione di un quinto tasto nei comandi (a cosa serva però non è stato ancora accertato). Sembra inoltre certa la scomparsa nel cast dei personaggi, di Zato-1, in memoria della morte del suo doppiatore. Presto ulteriori news.

COLPI DI DANZA!

L'ultimo esponente della linea fitness/dancing/sport di Konami è Martial Beat, "picchiaduro" che vede il giocatore impegnato ad eseguire le mosse richieste, dal "vero". Utilizzando la stessa tecnologia di rilevazione dei movimenti già vista in Police 911, il gioco Konami richiede, tramite un istruttore virtuale, di eseguire particolari movimenti (o serie di movimenti) all'utente posto di fronte alla macchina.
In Giappone è disponibile anche la conversione per PS2.

IL RITORNO DI UN CLASSICO

METAL SLUG 4

Il baluardo per eccellenza della "vecchia scuola" di giocatori (dicasi anche retrogamer) tornerà a marzo in sala giochi con un quarto capitolo per la prima volta estraneo dalla casa madre SNK. Metal Slug 4 manterrà comunque invariate gran parte delle caratteristiche che ne hanno fatto un successo a sorpresa in un mercato dominato da textures e poligoni: azione, humour, un po' di violenza e tantissima giocabilità. Nella versione finita saranno presenti diversi nuovi veicoli (tra cui uno spassoso sidecar) e quattro personaggi selezionabili: i veterani Marco, Tarma (protagonisti della serie dalla prima uscita) insieme alle nuove reclute Trevor e Nadia.

IL COIN-OP DEL MESE

Viene dalla coreana Andamiro il primo coin-op generato dalla fusione di apparecchi a premi e titoli del genere sparatutto con pistola. In una sorta di adattamento della modalità *training* di Time Crisis, dovemo far fuoco con le pistole montante sulla plancia di gioco, ai premi che si spostano in maniera veloce all'interno del cabinato. Ogni premio colpito e fatto cadere nel vassoio, sarà nostro!

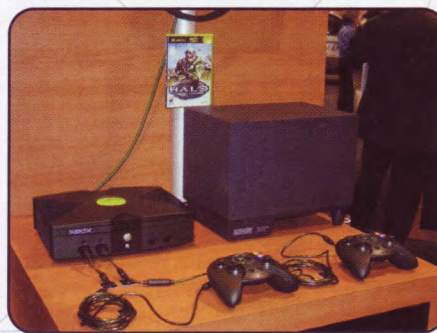
FUTURE'S SIGHT

IN DIRETTA DAL FUTURO

Il Consumer Electronics Show è la più importante manifestazione mondiale sull'elettronica di consumo. La fiera si svolge ogni anno a gennaio negli sterminati padiglioni del Convention Center di Las Vegas, in America. Quest'anno più che mai l'intrattenimento domestico punta verso molte direzioni, dal DVD alla televisione satellitare che negli USA è anche in alta definizione, dall'audio di altissima qualità ai videogiochi. Avete capito benissimo: le tre console più interessanti del momento, XBOX, PS2 e Game Cube, permettono un tale livello di coinvolgimento e versatilità che sono diventate immediatamente il fulcro del sistema di intrattenimento domestico per eccellenza. In molti degli spazi espositivi era in dimostrazione una delle tre console, magari collegata ad un videoproiettore e sistema audio multicanale per un coinvolgimento assolutamente totale! Nelle pagine che seguono abbiamo selezionato le foto più interessanti tra le migliaia di prodotti che sono stati presentati.
Buon divertimento!

Emidio Frattaroli

Il mondo è mio

Alla conferenza stampa Microsoft, molto spazio è stato riservato nel presentare le funzionalità presenti e future dell'Xbox.

Il Dolby... X

Allo stand Dolby abbiamo assistito ad una dimostrazione estremamente convincente: gli effetti audio in Dolby Digital dell'Xbox sono in grado di offrire un livello di coinvolgimento molto elevato.
Indispensabile un sistema di decodifica Dolby Digital con casse multicanale e subwoofer.

Doppia densità

Il DVD ad altissima densità è una realtà già ben affermata. Il campione della Optodisc è in grado di immagazzinare ben 25 GigaByte di dati.

Accessori mostruosi

Tra gli accessori indispensabili per Xbox, Monter Cable ha presentato una bellissima serie di cavi di collegamento. Nella foto un modello in grado di prelevare il segnale audio digitale ottico, operazione indispensabile per avere a disposizione gli effetti multicanale attraverso un decoder esterno.

Non ho l'età

Nello spazio espositivo di Microsoft le postazioni di gioco con l'Xbox sono state prese letteralmente d'assalto. La foto documenta l'incredibile maestria di un'anziana signora alle prese con Project Gotham Racing.

Guerre digitali

Audio multicanale anche per la console Game Cube. Allo stand Dolby era in dimostrazione il gioco Rogue Leader della Lucasfilm.

Mini mini camera

Oltre ad Hitachi, anche Panasonic produce una videocamera in grado di registrare su mini DVD-RAM. Il piccolo supporto, identico per dimensioni ai mini DVD del Game Cube, è in grado di immagazzinare circa 1,5 GigaByte per lato, ma può essere riprodotto soltanto da pochissimi lettori DVD.

Sub-emozioni

Il subwoofer, un grande subwoofer, è un componente in grado di fornire emozioni tanto grandi quanto difficili da spiegare. Nella foto uno strepitoso modello Klipsch in cui era possibile osservare la costruzione.

Retroproiettore da re

Questo splendido retroproiettore da 50" Toshiba permette di visualizzare segnali ad alta definizione: l'ideale per l'Xbox americano.

Nell'Infinità

Tra i sistemi di altoparlanti "passivi", che necessitano quindi di un amplificatore multicanale separato, il modello "Entra" di Infinity è caratterizzato da un rapporto qualità/prezzo molto interessante.

Musica da trasporto

Tra i lettori audio personali con memoria a stato solido, i modelli Yepp della Samsung hanno raggiunto dimensioni estremamente ridotte: il display del modello in foto ha un diametro equivalente a quello di una moneta da 2 Euro.

Dolby con le cuffie!

Tra i mostruosi sintoamplificatori in grado di decodificare ogni tipo di segnale audio multicanale, il Denon AVR 5803 si distingue per la possibilità di utilizzare anche il sistema "Dolby Headphone", in grado di simulare gli effetti surround utilizzando un qualsiasi paio di cuffie.

Le tue foto in TV

Il Philips Photo Expanium è in grado di leggere CD Audio, CD-R e CD-RW con file MP3 ed anche Photo CD.

Home Theater YST

Home Theater per tutti con i piccoli sistemi Yamaha YST in grado di decodificare Dolby Digital e DTS.

Memoria extra

Con un semplice adattatore potrete utilizzare le potenti schede di memoria SD anche per il Game Cube, sfruttando quindi la notevole capacità di memoria del nuovo supporto.

All in One

Tra i sistemi "tutto in uno" più completi c'è il Panasonic SC-HT75: riproduce DVD Audio, DVD Video ed è in grado di decodificare anche Dolby Digital e DTS.

Proto DVD recorder

I videoregistratori ad alta definizione sono già una realtà. Nella foto un prototipo Toshiba con un DVD registrabile dalla capacità straordinaria: 30 GigaByte!

Xbox Infocus

All'interno dei locali riservati ad InFocus Corporation, uno dei più grandi produttori di videoproiettori, erano molte le installazioni dove era possibile ammirare le grandi e splendide immagini proiettate. La postazione più visitata? Quella nella foto, con l'Xbox che forniva immagini e suoni assolutamente coinvolgenti!

La rivoluzione TV

La nuova tecnologia Pixel Plus di Philips permette un notevole miglioramento delle immagini; "Resolution Revolution" è lo slogan scelto dall'azienda olandese. Nella foto un TVC da 30" di diagonale per il mercato americano. In Italia sarà disponibile soltanto un modello da 32" di diagonale con questa tecnologia.

Cinema portatile

Tra i lettori DVD portatili, il modello Panasonic ha caratteristiche davvero uniche: dotato di uno schermo in formato 16:9 da 10" di diagonale ed uscite audio multicanale, è in grado di leggere DVD Audio, DVD-RAM, DVD Video e permette anche di decodificare l'audio DTS e Dolby Digital dei DVD Video che vengono riprodotti.

DVD recorder 2

Il Pioneer DVR 7000 è in grado di registrare su DVD-R e DVD-RW. Il prezzo suggerito al pubblico per il modello che sarà distribuito in Italia già dal prossimo mese è di 2200 Euro.

Proiettore Dual Mode

I proiettori più interessanti del momento montano matrici dual mode 848x600. Presente al CES il bellissimo Plus Piano HE3100 DPL, esponente elegante della categoria.

Prototipo 2

Anche Pioneer ha presentato all'ultimo CES un prototipo di videoregistratore ad alta definizione che utilizza come supporto un nuovo DVD da 23 GigaByte.

DVD recorder

Philips ha presentato al CES un nuovo videoregistratore DVD. Si tratta di un modello in grado di registrare sul nuovo supporto DVD+RW (DVD plus RW), che sarebbe in grado di garantire una straordinaria compatibilità in lettura con i DVD player già esistenti. Il prezzo suggerito al pubblico in Europa sarà di 1400 Euro.

Il gigante del suono

Il gigantesco Yamaha RX-Z1 dispone di uscite per ben 8 canali, è compatibile con tutti i sistemi di codifica audio e dispone di uno splendido telecomando.

Compatto è bello

Tra i sistemi compatti "tutti in uno", il modello LG offre un rapporto qualità/prezzo molto interessante: lettore DVD integrato e decodifica Dolby Digital con altoparlanti multicanale in dotazione.

Sistema performante

Per chi non si accontenta dei compromessi, JBL propone il sistema di altoparlanti "Performance", caratterizzato da prestazioni emozionanti ed un subwoofer da oltre 400 Watt di potenza!

Cuore cammina con me!

www.ibm.com

Il computer più piccolo del mondo

Un titolo che vuole essere un omaggio a due film di David Lynch ("Cuore selvaggio" e "Fuoco cammina con me") per parlare di Meta Pad, un rivoluzionario dispositivo attualmente allo studio nei laboratori di IBM Research.
Il concetto che sta alla base di questo congegno è molto semplice, e si può rendere con due parole: condensazione e portatilità. Si è pensato di prendere quelli che sono i componenti veramente indispensabili del computer, il cuore di un PC (processore, memoria e hard disk) e inserirli in un involucro veramente compatto (il suo spessore è di 3/4 di pollice, circa 2 cm) trasportabile ovunque.
Le prestazioni del processore e dei componenti di contorno (si parla di un processore TransMeta Crusoe da 800 MHz a basso consumo energetico, 128 MB di Ram, hard disk da 10 GB e sistema operativo Windows XP) rendono Meta Pad abbastanza potente da essere utilizzato come computer da scrivania, con in più la possibilità di essere staccato dal suo cradle (supporto) e poter essere trapiantato in un computer portatile o, addirittura, in un palmare. Tutte queste operazioni possono essere effettuate "a caldo", ovvero senza la necessità di spegnere la macchina.
Il vantaggio maggiore di questo tipo di operatività è senza dubbio il poter usare ovunque, e con ogni dispositivo, i propri software e i propri dati senza limitazioni ed evitando le operazioni di sincronizzazione fra dispositivi diversi.
Meta Pad dovrebbe costare intorno ai 1000 dollari mentre il cradle, che incorpora le porte per le consuete periferiche, come monitor, tastiere e simili, avrà un prezzo stimato in 50 dollari. L'adattatore di conversione in palmare, che prevede un display a cristalli liquidi con comandi touch screen da 13 x 7,5 cm, costerà sicuramente di più, ma sempre meno di un palmare classico. Altri moduli permetteranno di trasformare il Meta Pad in un "wearable PC", ossia in un computer da indossare. I limiti di ulteriori sviluppi sono, potenzialmente, quelli della fantasia dei progettisti...
Gli hotel, per esempio, potrebbero offrire ai loro clienti speciali set-top-box che permettano di utilizzare il Meta Pad con la TV in camera e gli uffici potrebbero allestire apposite sale riunioni attrezzate per lo scambio dati. Proprio per favorire al massimo le applicazioni future, Meta Pad incorpora da subito le applicazioni di interpretazione della scrittura manuale e riconoscimento e sintesi vocale. Per finire, pensiamo alla casa del futuro: papà giocherà in borsa in tempo reale, mamma si scaricherà dalla Rete la filmografia completa di Lelouch, la figlia chatterà con gli amici ed il ragazzo giocherà con l'amico giapponese Ichiro. Forse converrebbe installare un server casalingo invece di 4 computer... Abbinando 2 o 3 Meta Pad si riuscirebbe ad avere la potenza necessaria in uno spazio veramente ridotto: c'è da pensarci su!

Vivere con il Chip

www.adsx.com

Vivere con un microscopico circuito integrato impiantato sotto la pelle? Quello che sembrava uno scenario da fantascienza sta per trasformarsi, e anche piuttosto rapidamente, in realtà. È infatti in fase di avanzata sperimentazione un microchip, battezzato Verichip, in grado di contenere le principali informazioni personali che riguardano chi lo porta. L'oggetto in questione, largo circa 2 mm e lungo 12, immagazzina 6 linee di testo ed emette, quando si trova in vicinanza di uno speciale scanner, un segnale sulla frequenza di 125 kilohertz che può essere rilevato ad una distanza di poco più di un metro,. Questo microscopico emettitore, prodotto dalla Applied Digital Solution, è molto simile ai biochip usati da anni per identificare animali domestici e bestiame da allevamento.
L'obiettivo dell'Azienda è fare di Verichip un vero e proprio strumento, che permetta a medici e infermieri di estrarne tutte le informazioni sulla storia clinica del paziente in un attimo.

Cool Town si prende cura di te

www.cooltown.com

A Cool Town l'unico limite è la fantasia...

Volete avere un'idea di quella che potrebbe essere la città ideale secondo i ricercatori della Hewlett-Packard? La loro Cool Town avrà informazioni associate ad ogni singolo luogo, la lettura delle quali avverrà tramite cellulare, computer palmare o su pannelli digitali predisposti appositamente.
Il segreto di questa "immanenza" è tutto nel sistema GPS, il vero motore di questa particolare messaggistica georeferenziata. Tramite questo sofisticato sistema di posizionamento si potranno spedire ad una persona identificata dalla sua latitudine e longitudine messaggi di ogni tipo, e lo stesso potrà fare il singolo. Un piccolo esempio: un automobilista coinvolto in un incidente potrà lanciare un allarme, che sarà ricevuto solamente da chi si sta dirigendo in quella zona. E anche chi vuole imparare una lingua sarà contento di abitare in Cool Town dato che, dotandosi di una sorta di orologio dotato di Gps e avvicinandolo ad un oggetto, leggerà su di esso un messaggino con il nome di quell'oggetto nella lingua prescelta.
È questo dunque il futuro della comunicazione che ci attende a breve-medio termine? Probabilmente si, e non mancheremo di tenervi aggiornati. A Cool Town l'unico limite è la fantasia...

Parlare e Navigare

www.saltforum.com

"Internet in piedi": questa espressione un po' gergale definisce l'accesso al Web tramite dispositivi portatili: telefoni cellulari, computer palmari e altri dispositivi che ancora non sono stati svelati ma che, ne siamo sicuri, sono alacremente sperimentati nei laboratori delle industrie.
In questo quadro si inserisce l'annuncio dell'accordo fra Microsoft e SpeechWorks International per integrare il riconoscimento vocale nelle applicazioni Internet destinate ai dispositivi portatili.
Le due aziende hanno annunciato la creazione di una nuova piattaforma aperta agli sviluppatori che vogliano creare nuove applicazioni Internet comandabili semplicemente con la voce.
Queste tecnologie sono basate su Speech Application Language Tags (SALT), una estensione di linguaggi come l'HTML e l'XHTML che consente di implementare con facilità un accesso multimodale ai contenuti della Rete. In un prossimo futuro sarà possibile, ad esempio, aprire una pagina Internet, fare click sull'icona di una compagnia aerea e chiedere gli orari dei voli semplicemente pronunciando una frase del tipo: "Fatemi vedere gli orari dei voli da Roma a Milano in partenza dopo le 8 di mattina".
SALT, che nasce da un consorzio di imprese del calibro di Cisco, Intel, Converse, Philips Speech Processing oltre alle già citate Microsoft e SpeechWorks International, ha già raccolto numerose adesioni anche da altre compagnie.

I Dati nel regno di Lilliput

www.dataplay.com

Archiviare informazioni in un supporto davvero... ridotto!

La corsa alla miniaturizzazione sembra non avere fine, con il testimone che passa all'americana DataPlay. L'azienda di Boulder (Colorado) ha infatti messo a punto un media di dimensioni veramente ridotte: in una custodia grande circa 34 x 41,5 x 3,1 mm (le monete da 2 Euro hanno un diametro di circa 25 mm) è infatti ospitato un microscopico disco largo 32 mm capace di archiviare fino a 500 MB di dati. La tecnologia adottata è di tipo ottico a cambiamento di fase, in grado di garantire alta affidabilità (la durata dei dati registrati è di circa 100 anni) e velocità di trasferimento fino ad un MegaByte/sec.
Questo supporto ha degli sviluppi potenzialmente illimitati, dato che può essere usato come media di registrazione puro, come supporto a sola lettura e in utilizzo misto. Pensiamo ad esempio ad un videogiocatore che carica il suo gioco da un disco DataPlay: una volta fatto il record potrà salvare la schermata e condividerla orgogliosamente con i suoi amici. La compattezza del dischetto lo rende adattissimo all'impiego in apparecchiature portatili, come macchine fotografiche, lettori MP3, libri elettronici e computer o palmari. La possibilità di ospitare sullo stesso supporto contenuti a sola lettura e spazio registrabile offre poi l'opportunità di abilitare la lettura parziale o totale del disco inserendo dei codici particolari. Potrò così ricevere in omaggio un DataPlay contenente un videoclip del mio artista preferito e, opportunamente protetto, il suo l'ultimo album. Qualora decidessi di acquistare la musica non dovrei fare altro che farmi inviare, tramite Internet e previo pagamento, il codice, che, registrato sul dischetto, sbloccherà le canzoni.
DataPlay, che ha siglato accordi con molti produttori di hardware, prevede di mettere in commercio il suo rivoluzionario media a partire dalla metà del 2002 ad un prezzo di circa 8-10 dollari.

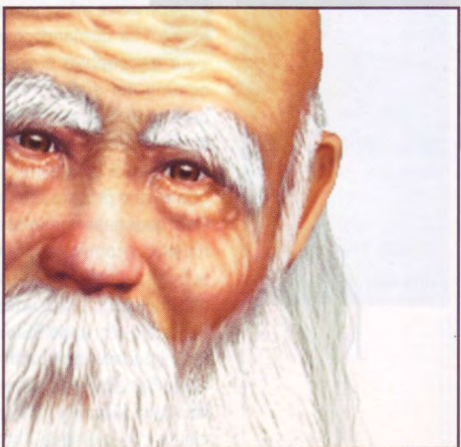
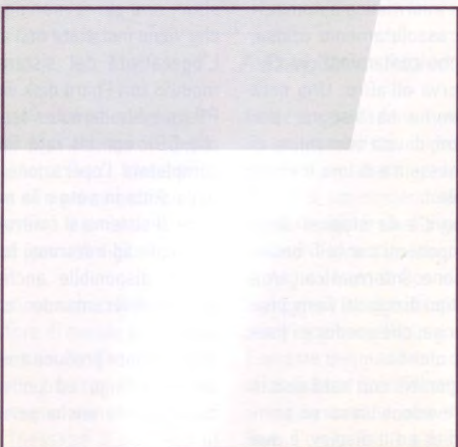
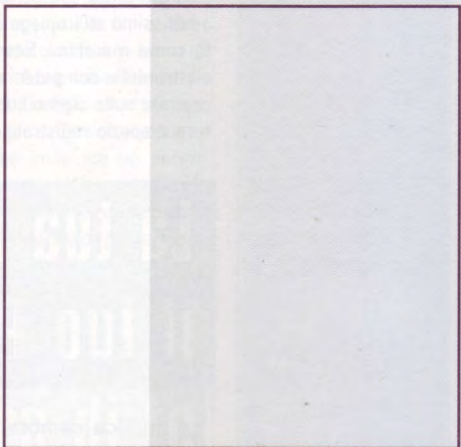
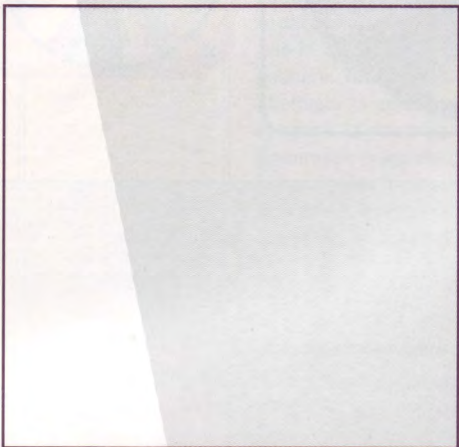
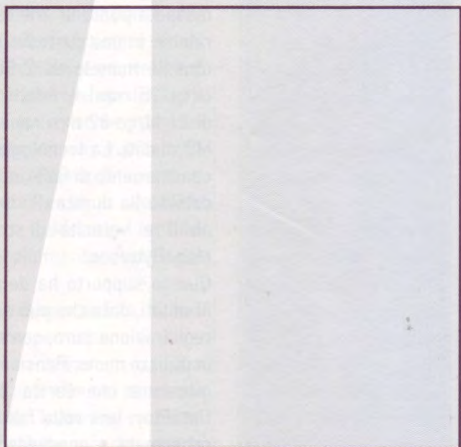
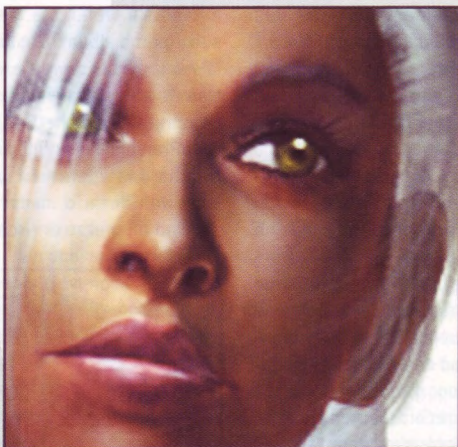
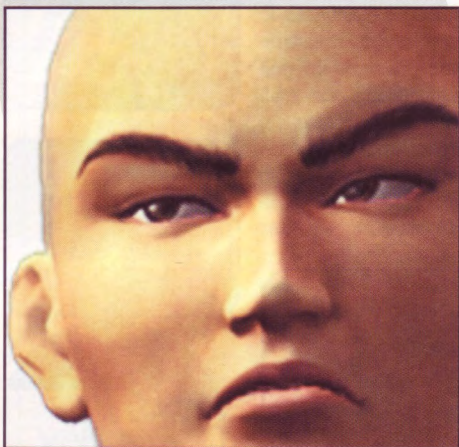
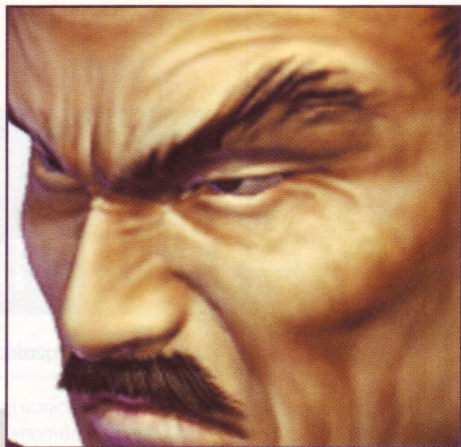
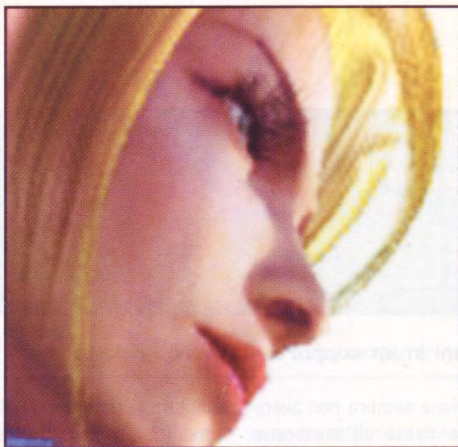
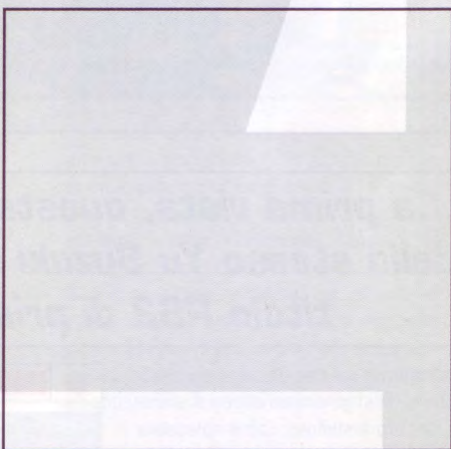
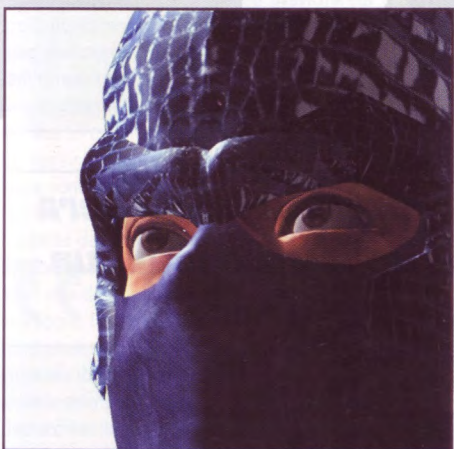
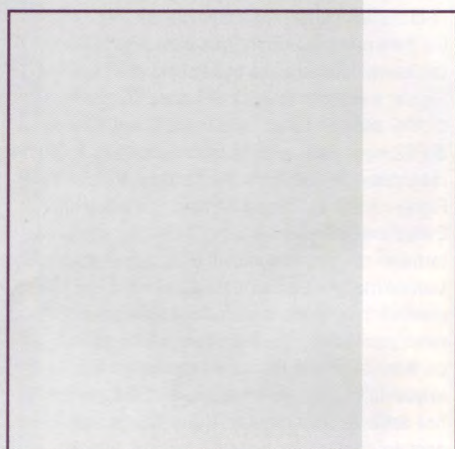
La tua macchina, il tuo PC

www.ssiamerica.com

La musica cambia mezzo di "trasporto"!

L'automobile informatica o l'informatica automobilistica? La domanda non è assolutamente oziosa, viste le continue e reciproche contaminazioni che ognuno dei due settori riserva all'altro. Una nota berlina tedesca top di gamma ha bisogno, per sovrintendere a tutti i sistemi, di una sessantina di centraline elettroniche connesse fra di loro tramite una vera e propria rete locale.
Con questi presupposti non c'è da stupirsi della messa in commercio di componenti car hi-fi basati su hard disk di derivazione informatica. Una gamma completa di questo tipo di oggetti viene presentata dal gruppo SSI America, che spedisce i prodotti in qualunque parte del mondo.
I Neo Car Jukebox sono disponibili con hard disc in vari tagli (fino a 80 GB) e prevedono un corpo principale che contiene l'hard disk ed il display, e due slitte, una per il montaggio sul computer e l'altra che viene installata nell'auto.
L'operatività del sistema è molto semplice: il modulo con l'hard disk viene infilato nella slitta sul PC in modo da poter scaricare i file (MP3 sia VBR che CBR con bit rate fino a 320 kbps); una volta completata l'operazione lo si trasferisce nella slitta in auto e la musica può iniziare. Il sistema si controlla con il telecomando ad infrarossi fornito di serie ma, è disponibile anche un pratico display-telecomando collegato via cavo.
Il costruttore produce anche un apparecchio casalingo ed un walkman, che può essere usato anche per spostare file di qualunque tipo.

THE KING OF FIGHTERS?

Annunciato come il picchiaduro 3D definitivo, Virtua Fighter 4 ha da poco fatto il suo debutto in versione giapponese. Scopriamo insieme se le dichiarazioni di AM2 e di Sega rispecchiano l'effettiva realtà...

di Davide Belardo e Giuseppe Nigro

THE KING OF FIGHTERS?

VIRTUA FIGHTER 4 / PS2

"Sessantatré milioni di poligoni al secondo", "Conversione arcade perfect", "La versione PS2 sarà superiore alla controparte arcade"...
Dopo le ultime roboanti e mirabolanti enunciazioni proclamate dal verbo di Yu Suzuki e dallo staff di AM2, ci si attendeva una conversione in grado di fissare un nuovo termine di paragone nel campo dei picchiaduro poligonali. Un'altro quesito che titillava le nostre coscienze verteva sulla effettiva capacità di un team di programmatori, rinomato in tutta la scena videoludica, di domare la bizzarra furia incontrollabile del monolite nero marchiato Sony. Una volta aperta la confezione della nostra bella copia di Virtua Fighter 4 ed inserito il CD (ebbene sì: il gioco di AM2 alloggia su un "misero" CD) nel tray di PS2, ogni dubbio, domanda o curiosità si è magicamente dissolto nell'etere: Virtua Fighter 4 è... è... Virtua Fighter 4 è morto. Evviva Virtua Fighter 4!
Inizialmente veniamo accolti da una presentazione (non molto ispirata a dire il vero) che ci mostra, in rapida successione, una panoramica sui lottatori e sulle loro performance. Non si tratta di una vera sequenza in CG, in quanto tale filmato è realizzato con la grafica della versione arcade. Nulla di trascendentale comunque: le aspettative di tutti i possessori di PS2 sono riposte nell'aspetto tecnico e ludico di questo titolo. Se riguardo al secondo si potrebbe discérnere per ore e ore (la giocabilità della saga di Virtua Fighter ha da sempre richiamato un numero di discepoli pari almeno a quanti non l'hanno mai apprezzata troppo), sul fattore tecnico il primo impatto è stato largamente al di sotto delle nostre alte (troppo?) aspettative. È indubbio che la scheda arcade su cui gira Virtua Fighter 4 non sia paragonabile (se non alla lontana) all'hardware di PS2; è altrettanto vero però, che a prima vista questa conversione, ad opera dello stesso Yu Suzuki, somiglia troppo ad un titolo PS2 di prima generazione. La conversione di Virtua Fighter 4, come preannunciato in sede d'anteprima, denota un vistoso calo di poligoni ed una evidente recrudescenza delle textures che modellano i fondali. Come se ciò non bastasse, VF4 è afflitto da un effetto di aliasing oltremodo vistoso. Durante i combattimenti, vuoi per la velocità con la quale questi si svolgono, vuoi per il costante movimento all'interno del ring da parte dei lottatori, molte volte si genera un effetto di shimmering davvero fastidioso. Ciò è spiegabile in parte con l'utilizzo della media risoluzione interfacciata da parte degli sviluppatori. Tuttavia non ci sentiamo di giustificare appieno l'operato degli AM2 giacché, due anni fa, lo stesso Tekken Tag Tournament, secondo titolo Namco sviluppato su PS2, appariva più "stabile". In ogni caso il risultato è notevole: ambientazioni colorate e varie, affiancate a personaggi carismatici e possenti, regalano un buonissimo colpo d'occhio. Per quanto riguarda il numero di poligoni su schermo, Sega ha scelto di eliminare alcune porzioni di fondale e trasformarle magicamente in textures a mo' di carta da parati. Ridotti anche gli effetti ambientali: lo stage autunnale e quello della stanza dell'acquario sono, secondo noi, i due che pagano maggiormente tale scelta. Ulteriori ritocchi verso il basso sono stati operati sugli effetti di illuminazione in real-time (ad ogni modo sempre molto impressionanti) e sui dettagli interattivi dei fondali (la sabbia o la neve si muovono pochissimo al vostro

Shun utilizza la tecnica dell'ubriaco per confondere le attenzioni dell'opponente. Spesso e volentieri Dural prenderà a prestito questa tecnica.

Il dettaglio dei volti dei personaggi, sembrano persino superiori alla versione Coin-Op.

"...a prima vista, questa conversione ad opera dello stesso Yu Suzuki somiglia troppo ad un titolo PS2 di prima generazione."

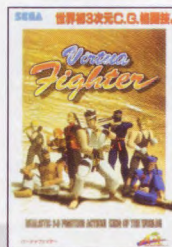
IMPORT

DISTRIBUTORE	IMPORT
GENERE	PICCHIADURO
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	SEGA
SVILUPPATORE	AM2
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	CD-ROM

Uno spettacolare volo nel vuoto per Jeffry. Durante le proiezioni, la telecamera virtuale effettua un dinamico ed eccittante zoom sulla scena.

passaggio, al contrario della versione Arcade). Questa "barbarica" opera di alleggerimento si è resa necessaria per mantenere inalterati fluidità di gioco (forse la cosa più importante in un picchiaduro tecnico come questo) e le sembianze grafiche dei lottatori. Proprio riguardo queste ultime va fatto un plauso ai character designers di AM2: non solo gli atleti poligonali di questo quarto capitolo risultano praticamente identici alle loro controparti arcade, ma sembrano persino godere di un maggior dettaglio nella conformazione del volto. Un particolare che, pur non determinante ai fini della fruibilità del prodotto, infonde la sensazione di comandare un personaggio "vivo", un alter ego della nostra personalità violenta e selvaggia, libero di infierire verso l'avversario digitale. Che poi, tutta questa bella storia sui volti animati, si perda nella foga (e nella lontananza della telecamera) dei combattimenti è fisiologico, ma risulta sempre appagante ammirare durante le pose di fine incontro le espressioni di esultanza o di sconforto dei protagonisti. E ancora su di loro che vorremmo spendere due parole: a differenza dei tre episodi precedenti, il look sembra essere decisamente più "cattivo". L'eliminazione dal cast del lottatore di Sumo Taka-Arashi ha consentito a Sega di introdurre due nuovi personaggi: il monaco Shao-Lin e la bellissima Vanessa Lewis, campionessa di Kick Boxing. Si ha quasi la sensazione che alcuni di loro siano stati lievemente deformati in sede di concezione, per esaltare al massimo alcune parti dei loro muscolosi corpi (date un'occhiata a Wolf e sarete d'accordo con noi). Chicca accessoria è il parlato degli stessi che, in base alla loro zona di provenienza, risulta essere americano o orientale. Altro aspetto positivo di un impianto grafico che non ci ha pienamente convinti, è la fluidità con cui PS2 gestisce il tutto. Nonostante l'altalenante complessità architettonica degli stage (e la loro conseguente bellezza), la velocità di aggiornamento dello schermo si mantiene inchiodata sui 60 fps. Le animazioni dei personaggi, per quanto possano sembrare all'apparenza "legnose", sono dettate dallo stile di combattimento che Suzuki ha da sempre infuso alla sua creatura. Virtua Fighter 4, ancor più dei primi due episodi, piega la naturalità di alcune animazioni ad

In basso a destra, potete ammirare un bel lens flare.

VIRTUA FIGHTER

Anno **1993**
Sviluppatore **AM2**
Scheda **Model 1**

Primo picchiaduro 3D della storia, destò subito clamore dal primo giorno della sua pubblicazione per merito della sua grafica rivoluzionaria: non si era mai visto nulla di più realistico all'epoca. Il picchiaduro Sega permetteva di scegliere tra 8 lottatori (Kage Maru, Jacky e Sarah Bryant, Jeffry McWild, Wolf Hawkfiled, Akira Yuki, Lau e Pai Chan), tutti contraddistinti da diversi stili di lotta. Il joystick e i tre tasti (pugni, calci e difesa) permettevano un vasto repertorio di mosse facilmente eseguibili. In Virtua Fighter non figuravano né fireball, né colpi della morte o super mosse demoniache: tutto era improntato sul massimo realismo. Il tempo disponibile per mettere al tappeto il nostro avversario era di appena 30 secondi; vuoi per la velocità degli scontri e dei letali colpi che i due sfidanti si scambiavano, vuoi per la novità di poter vincere il round scaraventando l'avversario fuori dal ring, spesso il tempo era più che sufficiente per terminare il round. In definitiva, un gioco che ogni appassionato di picchiaduro dovrebbe aver provato prima di fregiarsi di tale definizione.
Virtua Fighter fu convertito per la console 32 bit di Sega, il Saturn, con risultati non troppo soddisfacenti. L'anno seguente il titolo venne riprosto in una versione remix anche per PC.

Kage infligge una sonora sconfitta alla novizia Vanessa.

un sistema di combattimento fatto di colpi rapidi e improvvisi. Attenzione, con questo non vogliamo assolutamente affermare che Virtua Fighter 4 presenti delle animazioni scattose: è sufficiente osservare i replay per rendersi conto della cura con la quale queste sono state realizzate. Il nocciolo del dilemma, nonché punto di forza dell'intera saga, è nella tempistica: spiccatamente arcade e in controtendenza (ad esempio) con quella di Tekken. Se VF è sempre stato il vostro picchiaduro preferito, sapete bene di cosa parliamo. Il sistema di combattimento non presenta fireball, spade affilate o super mosse di sorta: spostandoci all'interno del ring tramite croce direzionale (stranamente non si può utilizzare l'analogico) potremo produrci in una serie di scontri fatti di colpi, proiezioni, contromosse, controproiezioni (molto complesse). La difesa si effettua schiacciando un tasto, particolare che non abbiamo mai apprezzato troppo, ma tant'è... Da notare come il blocco effettuato dal nostro personaggio, non consenta all'avversario di sferrare una infinita serie di combo, ma lo costringa a cercare costantemente di "aprire" la nostra guardia per attaccarci. Molto interessante e discretamente strategico. La natura disomogenea dei fondali (si passa dalle arene di dieci metri per dieci a distese sabbiose larghissime) genera un diverso e frustrante modo di predisporsi al combattimento. Delle volte si rivive il senso di frustrazione provato in Tekken 4 (arcade) quando un avversario ci blocca in un angolo. Altra inspiegabile mancanza è dovuta al non poter settare il timer su infinito durante gli scontri. Davvero assurdo! Ulteriore nota di disappunto va alle sequenze finali del gioco: inesistenti. Classico scroll dei titoli di coda e neppure il replay dell'ultimo colpo inferto a Dural! Per carità, non che ci aspettassimo un lungometraggio in stile Final Fantasy, stupisce però come, dopo un periodo così lungo di gestazione, AM2 non abbia trovato il tempo per inserire una qualsivoglia sequenza finale.

Per quanto riguarda la colonna sonora, anche se non ci troviamo di fronte allo stato dell'arte, questa ci delizia con un misto di brani metallari e techno. Ottima invece la qualità del doppiaggio, ben sincronizzato coi labiali. Peccato che anche questo gioco non vada oltre il supporto dell'audio in modalità stereo, e non sfrutti l'uscita digitale della console Sony. La longevità, non troppo elevata in singolo, è garantita oltre che dalle sfide nel VS mode contro i nostri amici, da inedite modalità aggiunte appositamente in sede di conversione. Una di queste è il Kumite, in cui si affrontano oltre 200 ring-name, e si conquistano oggetti utili ad abbellire il nostro personaggio. Per partecipare al Kumite dovrete prima creare il vostro ring-name, con l'opzione data-files. Dopo un determinato numero di combattimenti vinti, il Kumite aumenta il livello di difficoltà, in modo da rendervi le cose più difficili e regalarvi una sfida costante più versatile. Altra novità è l'A.I. System: qui potrete creare ed allenare personaggi governati dalla CPU in due modi: assegnandogli dei comandi da pattern prefissati, farli lottare contro la CPU in modalità Arcade o Kumite, o sfidandoli personalmente (la CPU memorizzerà il vostro stile di lotta e agirà di conseguenza). Davvero ben fatto. Molto curato anche il Training Mode, forse il più completo mai visto. Peccato per la folta presenza di ideo-

"... alcuni di loro siano stati lievemente deformati in sede di concezione, per esaltare al massimo alcune parti dei loro muscolosi corpi."

Le arene presentano una qualità grafica altalenante: la parte esterna del dojo rimane secondo noi una delle più suggestive.

grammi kanji che minano la comprensione a chi non mastica pane e Giappone. Conclude il pacchetto di extra per la home version la modalità Replay, nella quale è possibile rivedere gli incontri precedentemente salvati, senza però poter scegliere l'angolo di visuale che desideriamo. E veniamo alle conclusioni.

Indubbiamente Virtua Fighter 4 su PS2 non è la conversione Arcade Perfect che molti di noi in redazione si aspettavano. Purtroppo la pulizia di Dead Or Alive 3 sembra essere inarrivabile per l'emotion engine. Non nascondiamo affatto però che forse qualcosina di meglio si sarebbe potuta fare almeno sul versante aliasing. Fatta questa considerazione, ciò che rimane è il picchiaduro più tecnico mai giocato su PS2. La longevità e il divertimento che se ne traggono valgono davvero il prezzo d'acquisto. Il voto è la media tra le qualità intrinseche di un picchiaduro di classe e i suoi difetti tecnici che, secondo noi, potevano essere corretti in sede di sviluppo. Attendiamo con ansia la versione europea del suddetto titolo per constatare se, come accennato da Andrea Cuneo (PR SCE Italia), VF 4 godrà dell'implementazione del full scene AA e di altri ritocchi grafici.

Alcuni lottatori sembrano deformati "appositamente".

CONTROL BOX PlayStation 2

PLUS	MINUS
+ Personaggi carismatici	- Aliasing troppo vistoso
+ Giocabilità tipica della serie: se vi piace, amerete questo capitolo	- Mancano i finali
+ Modalità A.I. System e Kumite	

GRAFICA	8
GIOCABILITÀ	9
LONGEVITÀ	8
SONORO	7
GLOBALE	8

Il picchiaduro più tecnico disponibile su console. Speriamo che i difetti visivi vengano corretti nella versione Pal.

VIRTUA FIGHTER 2

Anno **1994**
Sviluppatore **AM2**
Scheda **Model A2 CRX**

Yu Suzuki e il suo team provarono, l'anno successivo, a bissare il successo del primo Virtua Fighter con questo seguito. Avvalendosi della nuova scheda arcade di Sega, la Model 2, gli sviluppatori nipponici potenziarono in primo luogo il comparto grafico portandolo a livelli incredibili, sfruttando la (nuova) tecnica del texture mapping sui modelli poligonali dei personaggi e dei fondali e migliorandone il sonoro. La struttura di gioco venne lasciata più o meno identica al suo genitore. Furono però inseriti nel cast due nuovi personaggi: Lion Rafale, giovane praticante dello stile della mantide religiosa, e Shun-Di, umile vecchietto esperto utilizzatore della tecnica dell'ubriaco. La giocabilità era ottima, seppur il gioco risultasse un po' troppo difficile. Da questo capitolo fu tratta una versione "super deformed", chiamata Virtua Fighter Kids (Arcade e Sega Saturn), dove potevamo combattere con i personaggi della saga tramutati per l'occasione in bambini dalle teste enormi. Sfide altamente demenziali caratterizzate da sequenze finali altamente esilaranti.

Anche Virtua Fighter 2 fu convertito per Saturn e PC, ma questa volta con risultati davvero entusiasmanti, tanto da venir definito da molti il miglior picchiaduro 3D per console.

VIRTUA FIGHTER MANIA

Il lancio giapponese di Virtua Fighter 4 è stato accolto da migliaia di otaku con la massima considerazione. Merito anche della massiccia campagna pubblicitaria di Sega, che ha dato vita ad alcuni simpatici spot televisivi (foto in alto e in basso pagina), e a interessanti gadget quali portachiavi **4** (abbinati alle bottiglie di Coca-Cola da 1,5 Litri), il giubotto di Jacky **2** (in vendita dai 59.000 ai 62.000 Yen), la colonna sonora su CD **3** e il joystick ufficiale griffato Sega **6** (3980 Yen). La risposta del pubblico non si è fatta attendere: già dalle prime ore dell'alba, lunghe file di appassionati videogiocatori **1** e **5** sostavano davanti alle serrande dei negozi ancora chiusi. Durante i primi giorni, Virtua Fighter 4 ha venduto oltre 300.000 copie! Sega si è detta molto soddisfatta ed aspira a raggiungere entro la fine dell'anno il milione di pezzi venduti.

uno dei programmatori ha atteso la folla...

...intrattenendosi di persona con i giocatori

VIRTUA FIGHTER 3

Anno **1996**
Sviluppatore **AM2**
Scheda **Model 3 Step 1.0**

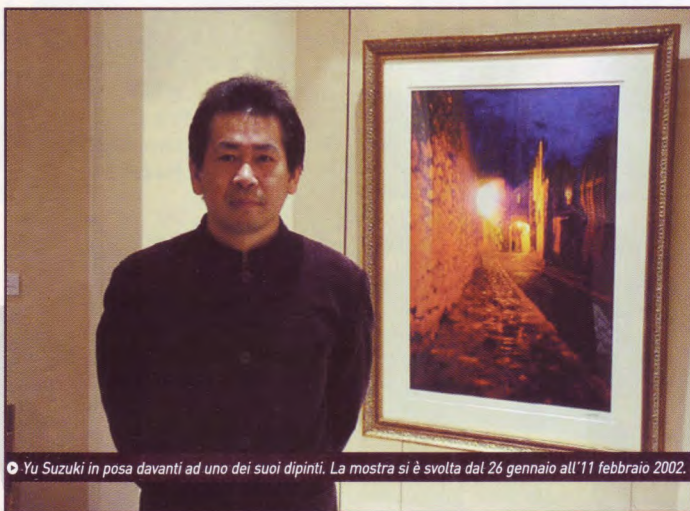
Nel 1996 la Sega scuote ancora una volta il mondo dei picchiaduro 3D per merito della sua nuova scheda da sala, la costosissima Model 3. Nei filmati di presentazione della scheda, potevamo ammirare la splendida e poligonale Aoi Umenokoji effettuare una realistica danza in uno stage invernale, con tanto di fiocchi di neve e fiume in movimento. Si poteva ammirare uno splendido effetto di trasparenza dell'acqua. Una cosa che lasciava veramente esterrefatti, però, oltre all'animazione della lottatrice, era la tecnica utilizzata per il panneggio degli abiti: eccezionale. Da questa demo nacque il terzo episodio di uno dei picchiaduro più belli della storia videoludica: Virtua Fighter 3. Sebbene questo sia il meno amato della saga (per via di una giocabilità rovinata da un sistema di controllo semplificato e non sempre preciso), non si può negare che sia comunque rimasto nel cuore degli appassionati: la sua grafica dettagliatissima (i fondali erano sviluppati su piani differenti), unita ad un Motion Capture altamente curato e alla potenza della Model 3, genera un titolo ancora oggi degno di lode per la sua pulizia visiva. Come dimenticare i muscoli di Jeffry che si contraevano e si gonfiavano ai nostri comandi? Da segnalare l'introduzione di due nuovi personaggi: la bellissima Aoi Umenokoji, esperta di Aikido e il lottatore di Sumo, Taka-Arashi.

2

3

4

5

6

Yu Suzuki in posa davanti ad uno dei suoi dipinti. La mostra si è svolta dal 26 gennaio all'11 febbraio 2002.

Anche Ferrari F-355 farà la sua comparsa su PS2.

UN UOMO E LA SUA ARTE

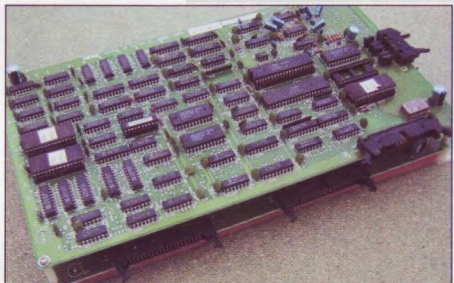
Yu Suzuki nasce a Iwate il 10 giugno 1958. Dopo essersi laureato in scienze elettroniche all'università di Yokohama, viene assunto dalla Sega nel 1983. Realizza per il mercato Arcade, dopo appena due anni dalla sua assunzione, Space Harrier, uno spettacolare sparatutto 2D con visuale in terza persona caratterizzato da una velocità elettrizzante e sviluppato con lo sprite-enlargement, processo utilizzato per aumentare la sensazione di velocità (in pratica si disegnava un oggetto e poi gli si zoomava sopra, per dare l'impressione che si muovesse verso di voi). Nello stesso anno Suzuki sviluppa il rivoluzionario gioco di corse Hang-On, un titolo che ancora oggi sorprende per giocabilità e velocità. La caratteristica rivoluzionaria erano i cabinati Arcade, studiati e creati dallo stesso Suzuki per far provare esperienze realistiche ai videogiocatori.

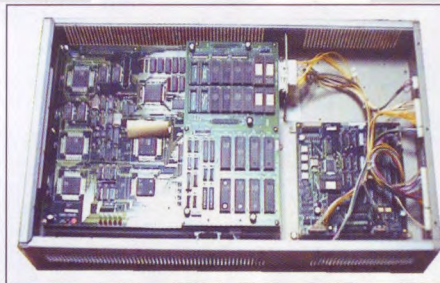
Negli anni successivi, il suo genio ci degna di capolavori del calibro di Out-Run (1986) gioco di corse alla guida di una Ferrari Testarossa (grande amore di Yu), per le strade americane, con possibilità di scegliere tra i differenti bivi lungo il percorso. Altra novità molto interessante era la possibilità di scegliere l'accompagnamento musicale tra varie opzioni disponibili. Super Hang-On (1987) e After Burner 1&2 (1987) fecero crescere la sua fama. Ma è nel 1992 con Virtua Racing (gioco di corse in F1 interamente in 3D sviluppato sull'allora portentosa scheda Arcade Model 1) e l'anno successivo con Virtua Fighter che la sua gloria raggiunge l'apice. Da questo momento in poi per Suzuki è un crescendo di idee e soddisfazioni: nel 1999 dà vita a Virtua Fighter 2 e Virtua Fighter 3. Nel 1999 Yu dà sfoggio di tutta la sua creatività regalando al mondo Ferrari F355, rivoluzionario gioco di guida ultra-realistico che mette il giocatore alla guida di una Ferrari F355. La riproduzione delle vetture e dei tracciati era stupefacente, quasi al limite del fotorealismo, e l'attenzione massima per la fisica

Il costosissimo cabinato originale di Hang On...

...e quello ancor più bello del suo seguito!

SPACE HARRIER HARDWARE (1985)

CPU : MC68000 x 2
CPU Audio : Z80
Chip Sonoro : 1 x YM2203 or 1 x YM2151 + Custom PCM chip
Risoluzione Video: 320 x 224
Composizione Scheda Madre : Scheda CPU + Scheda Video
Carateristiche Hardware : 128 Sprites sullo schermo al secondo, 2 tile layers, 1 text layer, 1 sprite layer con hardware sprite zooming, 1 road layer, translucent shadows
Principali giochi per questa scheda: Enduro Racer (1986), Hang-On (1985), Space Harrier (1985)

MODEL 1 HARDWARE (1992)

CPU : 32bits RISC NEC v60 uPD-70616, 16MHz (2.5 MIPS)
Co-Processore : Fujitsu TGP MB86233 FPU 32bits 16M flops
Capacità Co-Processore : Flusso delle funzioni decimali, gestione delle rozazioni sul asse, Gestione del 3D
CPU Audio : 16bits 68000 @ 10MHz
Chip Sonoro : 2 x Custom 28 canali PCM chips
Risoluzione Video : 496x384 con 65536 colori sullo schermo
3D Graphics Engine: 180,000 poligoni/sec, 540,000 vettori/sec, 1,200,000 pixels/sec
Caratteristiche Hardware: ShadingFlat Shading, Diffuse Reflection, Speculer Reflection,Alpha Channel
Principali giochi per questa scheda: Star Wars Arcade (1994), Virtua Fighter (1993), Virtua Racing (1992),

Afterburner introduceva la rotazione degli sprite.

comportamentale delle vetture, unita alla presenza della sola visuale interna all'abitacolo, rendeva il titolo quanto di più simile alla realtà. Il cabinato dotato di un schermo, o formato da tre monitor uniti fra di loro, era munito di un volante con cambio sequenziale a farfalla, una cloche, un pedale per l'acceleratore, uno per il freno e uno per la frizione.

Passando al settore home, bisogna ricordare la sfida più grande che Suzuki ha lanciato al mondo e a se stesso: la creazione della saga di Shenmue (usciti finora due capitoli: "Shenmue Chapter 1: Yokosuka" e Shenmue Chapter 2, per Dreamcast). Il titolo, apparso sul defunto Dreamcast, metteva il giocatore nei panni di un ragazzo giapponese intento a scoprire l'assassino del padre e vendicarlo. Shenmue ci catapultava in un mondo virtuale realizzato con una cura maniacale dove il tempo scorre come nella vita reale, le condizioni atmosferiche cambiano, e dove le persone che lo popolano vivono, seguendo gli orari lavorativi, riparandosi dalla pioggia, all'insegna di un realismo agghiacciante.

In ordine cronologico, Yu Suzuki e il suo team di programmatori (AM2) hanno realizzato per il mercato Arcade il quarto capitolo di Virtua Fighter (noché la conversione su PS2) e il bellissimo Beach Spikers, gioco di beach volley, caratterizzato da splendide giocatrici in costume da bagno, mentre tra i titoli più interessanti in lavorazione menzioniamo la conversione Xbox di Shenmue 2, e la realizzazione del suo terzo capitolo. In conclusione, non possiamo che fare i complimenti ad un uomo che non si è mai vantato del suo genio, ma ha sempre fatto parlare di sé per le sue opere, ricevendo sempre grandi riconoscimenti, non ultimo quello della stessa Sega, che gli ha recentemente dedicato lo Yu Suzuki GameWorks: si tratta di tre libri fotografici dove è racchiusa l'arte creativa di questo grande personaggio (bozzetti dei giochi e dei cabinati, foto, ecc...). Altra nota curiosa che ci mostra l'eclettica vena di questo game designer, riguarda la recente mostra di quadri, svoltasi dal 26 gennaio 2002 al 11 febbraio 2002, dove il pubblico ha potuto ammirare alcune opere dipinte a mano dallo stesso Suzuki.

La saga di Shenmue arriverà presto su Xbox.

MODEL 3 Step 1.0 HARDWARE (1996)

CPU : 32bits RISC PowerPC 603 66MHz

CPU Audio : 16bits 68EC000 11.3MHz

Chip sonoro : Yamaha SCSP/YMF-292F/"LAKE" FH1 128-step DSP x 2, Interfacia MIDI , 16 bits 64 voci 4 canali, maximum of 16.5 Mbytes

ROM, 64 PCM canali

RAM Audio : 1meg (8 megabits, 512K per SCSP chip)

Main Memory : 8 Mbytes 66MHz Ram, graphic ROM maximum of 64 Mbytes, backup RAM 64 Kbytes

Risoluzione Video : 24KHz 496(H)x384(V)

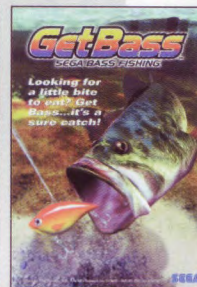
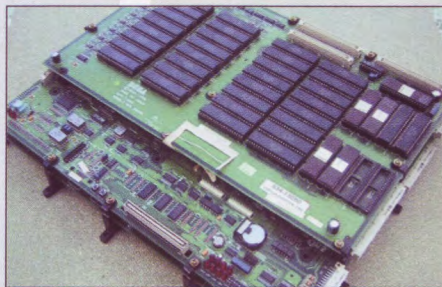
output is at VGA levels (.7vdc Peak to Peak)

Scroll Window : 2 piani (24KHz/two plane mode), 16 colori/32,768

1024 palette x 2 bank, 256/32,768 64 palette x 2 bank

3D Graphics Engine : 1.000.100 poligoni/s per quadrato, 2.000.200 per triangolo, 60.000.000 pixels/s, Video: Full Color Texture Mapping, Tri-Linear Interporation Micro Texture, ShadingHigh-Specular Gouraud Shading, Fix Shading, Flat Shading, Texture & Edge Multi Layered Anti-Aliasing, Lighting EffectParallel Light, 4 Spot Light, Pin Spot Light, Special EffectZoning-Fog, 32 Levels of Translucency

Composizione scheda : CPU + VIDEO + ROM boards

Principali giochi per questa scheda: Get Bass - Sega Bass Fishing (1998), Le Mans 24 (1998), Virtua Fighter 3 (1996), Virtua Fighter 3 Team Battle (1997)

NAOMI HARDWARE (1998) (New Arcade Operation Machine idea)

CPU : SH-4 64-bit RISC CPU (200 MHz 360 MIPS / 1.4 GFLOPS)

Main Ram: 32MB

Graphic Engine : PowerVR (PVR2DC)

Sound Engine : ARM7 Yamaha AICA 45 MHZ (with internal 32-bit RISC CPU, 64 cannali ADPCM)

Main Memory : 32 MByte

Memoria Video : 16 MByte

Memoria Audio : 8 MByte

Media : ROM Board (maximum 168 MBytes) / GD-Rom

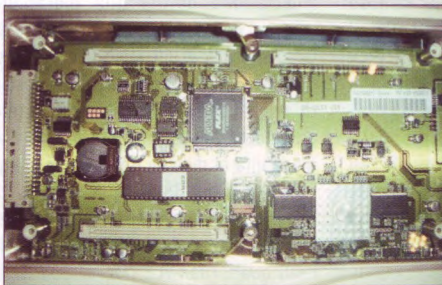
Colori simultaneamente sullo schermo : Approx. 16.770.000 (24bits)

Polygons : 2.5 Million polys/sec

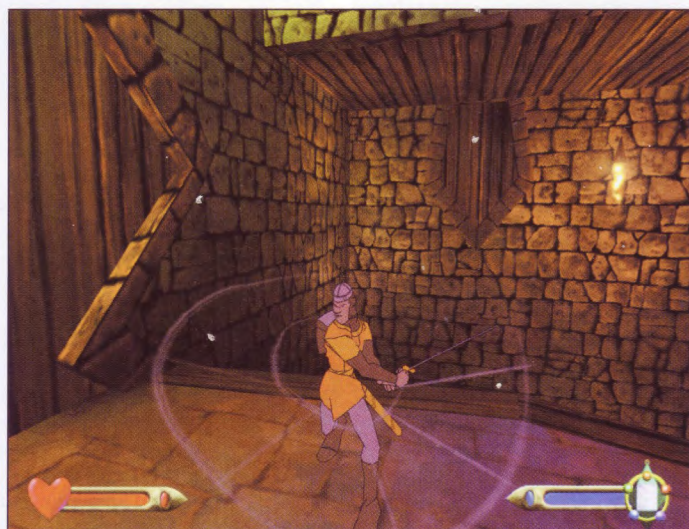
Rendering Speed : 500 M pixel/sec

Additional Features : Bump Mapping, Fog, Alpha-Bending, Mip Mapping, Tri-Linear Filtering, Anti-Aliasing, Environmental Mapping.

Curiosità: praticamente un Dreamcast con più memoria, può essere linkata con più schede da 1 a 16, per usufruire di più potenza.

Principali giochi per questa scheda: Ferrari 355, Capcom Vs SNK 2001, Cosmic Smash, Dead or Alive, Virtua Tennis 2, Craxy Taxi, Samba de Amigo

GENERE AZIONE **PRODUTTORE** UBISOFT **SVILUPPATORE** DRAGONSTONE SOFTWARE **USCITA PREVISTA** TERZO QUARTO 2002

Dragon's Lair 3D

di Maurizio Quintiliani - Intervista di Giuseppe Nigro

Un ricordo sfocato, un'immagine sbiadita e vecchie sensazioni riaffiorano dal passato. Una data lontana, un anno che evoca foto di noi bambini: il 1983.
Il lontano millenovecentottantatré.
Per il mondo dei videogiochi una data memorabile: l'avvento nelle sale delle avventure del cavaliere più famoso della storia e delle sue vicissitudini, il prode e coraggioso Dirk alla ricerca della sua amata Daphne, rapita e tenuta prigioniera nelle terre del dragone Singe. Quando Dragon's Lair, l'indiscusso pioniere dei giochi su laser disc, fece la sua comparsa nelle sale giochi, suscitò sin da subito un fascino ed un richiamo particolare. Per la prima volta avevamo di fronte un vero e proprio cartone animato in cui noi eravamo i protagonisti: indovinando al momento giusto l'azione da far compiere al prode Dirk, potevamo seguire lo sviluppo delle sue disavventure, fino ad arrivare allo scontro finale con Singe.
All'iniziale stupore per la ricchezza grafica, si sostituiva ben presto un senso di frustrazione dovuto alla giocabilità minima del suddetto titolo. In breve, Dragon's Lair e gli altri laser-games, divennero giochi riservati ad una fascia di pubblico minore, ma sicuramente altrettanto appassionata. L'artista che diede vita ai disegni del gioco è il leggendario Don Bluth: quarant'anni di esperienza come grafico e animatore, nonché autore di lungometraggi animati quali *Titan A.E, Fievel Sbarca In America, Charlie - Anche I Cani Vanno In Paradiso*, solo per citare i più recenti. Dopo 17 anni, grazie agli sviluppatori della Dragonstone, la leggenda prende vita sulle moderne piattaforme videoludiche, in un rivoluzionario contesto tridimensionale. Il cambiamento fondamentale rispetto al coin-op originale sarà ovviamente relativo alla grafica: non più un cartone animato su schermo, ma un gioco 3D, con grafica in cel shading: sia i modelli poligonali che alcuni ambienti beneficeranno di textures riprese direttamente dal primo storico capitolo! L'azione si snoderà in 16 lunghi livelli, arricchiti da dozzine di stanze e bonus nascosti. Potremo raccogliere armi, pozioni e oggetti utili al prosieguo dell'avventura e farci aiutare da un amuleto in nostro possesso, che ci indicherà la strada giusta.
Dovremo stare attenti a più di 30 nuovi mostri e PNG decisi a fermare il nostro cammino verso la vostra amata Daphne. Una telecamera orbitante ruoterà attorno al protagonista, che vanta in questo titolo più di 150 animazioni differenti e sarà dotato di ampia libertà di movimento; quello che i programmatori sostengono è che Dirk sarà completamente nelle nostre mani! Dragon's Lair 3D è in fase avanzata di sviluppo presso gli studi californiani della Dragonstone Software e verrà lanciato sotto etichetta BlueByte, mentre Ubisoft si occuperà della distribuzione per l'Europa. Prima di congedarmi, vi invito a leggere l'intervista che abbiamo realizzato con Rick Deyer, direttore del progetto Dragon's Lair 3D.

Domande e Risposte con

D: Quando e da dove nasce l'idea di realizzare un gioco dedicato a Dragon's Lair completamente in 3D?

R: Da sempre sono stato un cantastorie ed è stato emozionante per me aver potuto sperimentare tecnologie che fornissero realmente per la prima volta l'esperienza di un'avventura interattiva.

Guardando indietro, non sembrò che all'epoca fossimo dei pionieri, volevamo solo condividere la nostra passione per questo nuovo medium con gli altri. Dragon's Lair 3D è nato dal successo dell'originale arcade game Dragon's Lair, uscito nel 1983. È stato il primo videogioco animato della storia ed è uno dei tre soli giochi in mostra alla prestigiosa "Smithsonian Institution". È stato giocato da oltre 250 milioni di persone e le sue conversioni sono oggi disponibili su DVD e su altre piattaforme. L'idea di Dragon's Lair 3D nacque effettivamente da un altro gioco su cui stavamo lavorando, Thayer's Quest, incentrato su di un giovane eroe in lotta contro un mago malvagio per salvare una bella principessa.

Sono sempre stato un fan de "Il Signore degli Anelli" di JRR Tolkien, e volevo condividere una storia del genere con la gente; volevo che le persone potessero essere in grado di interagire con i personaggi.

D: Secondo voi, come reagiranno i vecchi videogiocatori della versione Laser vedendo questo nuovo prodotto? Secondo voi è giusto "modernizzare" un mito come Dirk?

R: Penso che gli appassionati del vecchio episodio che all'epoca si sono divertiti con l'originale arcade proveranno un forte senso di nostalgia. Ricordo che testammo per la prima volta il coin-op di Dragon's Lair in un centro divertimenti per famiglie. Non ero sicuro di quale reazione ci sarebbe stata e stavo andando a fare delle compere quando ricevetti una chiamata da uno dei miei collaboratori. Riferivano che c'era una fila di 25 persone per giocare e che Dragon's Lair stava quasi causando una rissa! I giocatori del vecchio episodio e quelli che proveranno l'esperienza di giocare a Dragon's Lair per la prima volta saranno certamente colpiti dalla sontuosa grafica tridimensionale ricca di colori, dall'azione veloce ed emozionante, dalla cura, l'impegno e il tempo impiegato nella realizzazione di Dragon's Lair 3D.

Riguardo al fatto se sia giusto o meno dare a Dirk un upgrade poligonale, credo che la domanda troverà risposta da sola non appena i giocatori avranno modo di vedere e provare il gioco.

D: In che situazioni verranno a trovarsi i videogiocatori di DL3D?

R: Dragon's Lair 3D è come una nuova narrazione del gioco originale. Rivelerà cosa si nasconde dietro la cattura della principessa Daphne e perché è stato scelto proprio Dirk per salvarla. Verrà inoltre dato più spessore all'aspetto "psicologico" dei mostri che vivono nel castello.

D: Descrivici i punti salienti di Dragon's Lair 3D e quelli dei quali vai più fiero.

R: Le qualità "umane" di Dirk: Dirk è un cavaliere, ma nel gioco dimostra caratteristiche umane. Egli è fondamentalmente un codardo, ma desidera l'amore della principessa, e così non perde tempo e si avventura maldisposto nel castello per salvarla. Dirk dimostra di essere valoroso, pauroso, maldestro e divertente proprio come ognuno di noi. I personaggi realizzati in cel shading all'interno delle ambientazioni tridimensionali sono molto dettagliati. Alcuni fondali, poi, presentano delle textures con splendidi dipinti realizzati a mano.

D: L'utilizzo di grafica in cel shading, apporta sicuramente un gradevole look da cartoon alla classica grafica poligonale. Quali sono stati i compromessi (se ce ne sono stati) ai quali siete dovuti ricorrere per implementare questa tecnica?

R: Il cel shading dona un aspetto particolare ed una sensazione simile all'originale gioco 2D che non potrebbero essere resi diversamente, dimenticando alcuni dei vantaggi di rendering speed che avremmo altrimenti potuto ottenere.

Tecnica ampiamente sfruttata in molti giochi recenti è "l'hardware skinning", che permette al chip che gestisce il 3D di calcolare la posizione dei vertici dei personaggi relativa alla rotazione delle loro articolazioni; stiamo usufruendo di questa tecnica per ultimare il cel shading che abbiamo attualmente utilizzato.

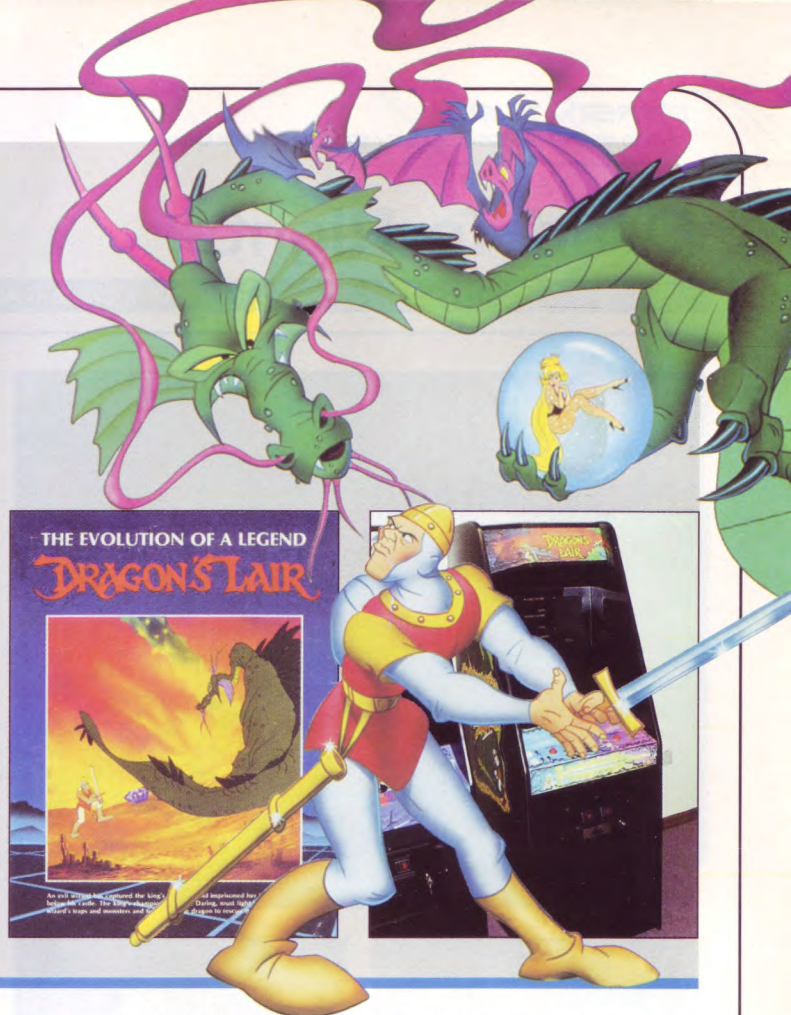
D: In sedi di sviluppo, quale macchina vi ha maggiormente soddisfatto? E su quale state incontrando le maggiori difficoltà?

R: Tutte le piattaforme sono eccellenti. Ognuna ha particolari caratteristiche che la rendono speciale. Penso che ogni piattaforma dia soddisfazione lavorandoci, se mi chiedete quale sia la migliore, dovrei dirvi tutte. Game Cube è la più semplice da programmare, seguita da Xbox e poi dalla PS2.

(Uffa! Un'altra risposta lapidaria. E io che speravo di innescare un flame... Ma ci sarà mai qualche sviluppatore disposto a dichiarare le sue reali preferenze? N.d.R.)

La nascita del mito

Il 1983 in America, fu un anno disastroso per i videogiochi. La necessità di produrre qualcosa di nuovo spinse alcuni ingegneri a cercare la fusione tra il top tecnologico dell'epoca (il laserdisc) e il mondo ludico. Un laserdisc, era un disco della grandezza di un 33 giri, realizzato in modo simile ad un CD. Conteneva film di buona qualità video ma costava moltissimo: per saperne di più dovrete attendere qualche mese (nella rubrica *retroview*) ma vi posso già dire che ha fatto una fine poco gloriosa. Dragon's Lair, uscì proprio nel 1983 , conteneva ben 22 minuti di animazioni in stile cartoon e di qualità superba, edil suo sviluppo era costato 1.3 milioni di dollari! I produttori cercarono di risparmiare soltanto sul doppiaggio (visto i pochi dialoghi presenti) realizzando loro stessi le voci presenti nel gioco.Il successo fu enorme: Sega, Cinematronic, Data East, dal lato produzione, Philips, Hitachi, Pioneer dal lato cabinati, non riuscivano ad evadere gli ordini, anche se un cabinato costava quasi $ 5000, (ma va considerato che in poco più di un anno si ripagava da solo). Nei panni dell'eroe Dirk the Daring, avevamo il compito di salvare l'amata principessa Daphne dal drago cattivo. Il gioco proponeva la storia sotto forma di cartone animato: ogni tanto c'era una interruzione e l'apparizione di una creatura, un fossato da saltare oppure una porta (su tre) da scegliere; era necessario fare "la mossa giusta nel momento giusto". Per completare il gioco era quindi sufficiente memorizzare il percorso. Spiegare i motivi di tanto successo è difficile: forse per la grande pubblicità, forse per la sensazione di onnipotenza che salvare per la prima volta la principessa regalava a ragazzi di 13 - 14 anni, forse per la bellezza della grafica, fatto sta che Dragon's Lair riuscì davvero a salvare il mercato dei videogiochi. Ma la scarsa interattività lo portò ben presto nel mondo dell'abandonware.

Daniele Bertocci

D: Dragon's Lair 3D sfrutterà l'audio in DD 5.1?

R: Sonoro e musiche sono stati registrati su 6 canali 5.1 Dolby Digital Surround. Su tutte le piattaforme che lo supportano, DL3D sarà esaltato allo "stato dell'arte sonora " con una resa incredibile sui moderni sistemi audio.
Le musiche sono state realizzate da Christopher Stone, un famoso compositore di Hollywood che annovera tra i suoi successi musiche di film come "The Secret of My Success" e di programmi televisivi come "Sightings". Chris ha lavorato basandosi sulle musiche dell'originale Dragon's Lair.

D: Dragon's Lair 3D conterrà alcuni Extra, come ad esempio il *making of* e la cronologia di Don Bluth?

R: Sì, saranno previste molte sorprese nascoste, inclusa un'intervista con me e con i leggendari animatori Don Bluth e Gary Oldman.

D: Pur rendendomi conto della tipologia di gioco, particolarmente adatta al singolo giocatore, vi chiedo: sono previste modalità multiplayer, in particolar modo di gioco on line?

R: No. Ci stiamo concentrando nella realizzazione di un eccellente "one player" game. Il multiplayer comporta dei compromessi che noi non abbiamo intenzione di accettare.

D: Le versioni console godranno di qualche aggiunta di rilievo rispetto alla controparte PC?

R: Come già ti ho detto prima, ritengo che ogni piattaforma di gioco abbia caratteristiche tali da rendere "speciale" la propria versione di Dragon's Lair 3D. Perciò non mi sento di affermare che le versioni console avranno qualcosa in più o in meno rispetto a quella PC. Ognuna sarà tecnicamente ineccepibile.

D: Cosa pensate dell'attuale situazione di mercato? Secondo voi chi sarà il vincitore della cosiddetta "consoles war"?

R: Onestamente, sono stato molto occupato nella realizzazione del gioco per i nostri partners, ed in questi giorni è richiesta tutta la mia concentrazione, non penso quindi di potervi dare ora una risposta imparziale.

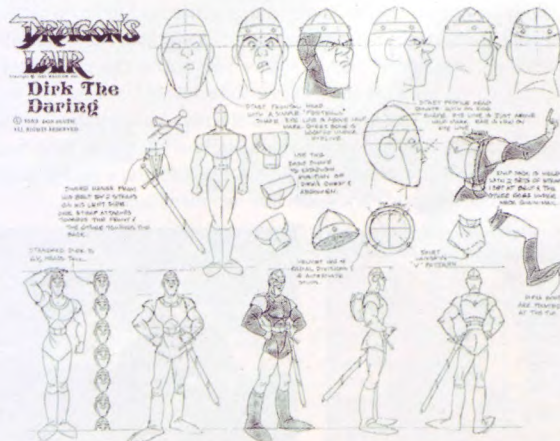
D: Quali sono i tuoi giochi preferiti e a cosa stai giocando attualmente?

R: Ultimamente sto giocando molto ad Halo e Max Payne. I miei giochi preferiti sono Zelda, Black & White e Tomb Raider.

D: Quando potremo mettere le mani sulla versione finale di Dragon's Lair 3D?

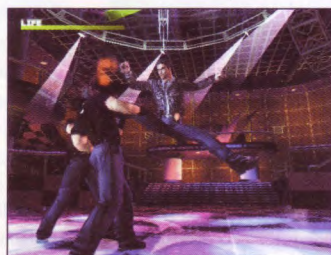
R: Se tutto va come previsto, per il terzo quarto del 2002! Non appena le copie per i media saranno disponibili, sarete i primi a riceverne una. È stato così entusiasmante sentirsi dire da giornalisti, fans ed amici di tutto il mondo videoludico quanto siano emozionati per l'uscita di DL3D e quanto abbiano amato l'arcade game originale. Ricevo molte e-mail da persone che mi scrivono quanto il gioco originale abbia significato per loro, ed è per questo motivo che ho preteso nient'altro che il meglio per la realizzazione di questo episodio poligonale.

D: Grazie per la cortese partecipazione, appuntamento alla review della versione finale!

R: Grazie a te per la possibilità offertami! È stato veramente piacevole essere intervistato!

Un raro bozzetto del 1983 che ci mostra lo studio per alcune animazioni di Dirk.

Dead To Rights

GENERE ▶ ACTION-ADVENTURE **PRODUTTORE** ▶ TBA **SVILUPPATORE** ▶ NAMCO **USCITA PREVISTA** ▶ FEBBRAIO

Procede con relativa celerità lo sviluppo del nuovo action game di Namco, ormai in produzione da oltre un anno. Rispetto alle immagini ammirate qualche mese fa, si può ammirare un notevole restyling, unito ad un caparbio incremento di dettaglio, relativo alle ambientazioni nonché alle textures ed al look del protagonista. La trama ruota attorno alla figura di Jack Slate, un poliziotto accusato ingiustamente di omicidio, alla ricerca dell'assassino di suo padre. La sete di vendetta trascinerà Jack, suo malgrado, in una torbida spirale fatta di corruzione, tradimento e crimine. Se leggendo la trama di Dead To Rights vi è balzato alla mente Max Payne di Rockstar Games, aspettate di vedere le ultime screenshots diffuse da Namco: nonostante per il momento non vi sia nulla di certo, sembra che anche Dead To Rights si avvarrà di un sistema di azione molto simile al bullet time del titolo sviluppato da Remedy Entertainment. È indubbio che il titolo distribuito da Rockstar Games ha scaturito una tale fama e un tale interesse da generare da parte degli sviluppatori tutta una serie di titoli più o meno palesemente ispirati alle gesta di Max Payne.
Dead To Rights implementerà molte caratteristiche tipiche dei giochi stealth, come la possibilità di nascondersi dietro il ciglio di un muro per cogliere i nemici di sorpresa. Chiudo ricordando come Dead To Rights sia atteso inizialmente in versione Xbox (Microsoft detiene un'esclusiva di tre mesi) e, solo successivamente su PS2.

Universal Studios

GENERE ▶ MULTI **PRODUTTORE** ▶ KEMCO **SVILUPPATORE** ▶ NATA DIGITAL WORKS **USCITA PREVISTA** ▶ PASQUA

Universal Studios, titolo sviluppato da una divisione interna alla Kemco, è di fatto un multi-game del quale francamente (almeno a giudicare dalle ultime immagini disponibili) non si sentiva più di tanto la mancanza. Universal Studios vi catapulta nel favoloso Parco a tema degli studi cinematografici Universal (!) dove, guidati dal simpatico Woody Woodpecker, potrete scegliere l'attrazione che più vi aggrada (leggi: sottogioco), dando vita a mirabolanti avventure all'interno dei set dei kolossal hollywoodiani. Visiterete così il set di Ritorno al Futuro (racing game), quello di E.T. l'Extraterrestre (una fuga in bicicletta verso la libertà), quello dello Squalo (dove dovrete vedervela in prima persona col pinnato predatore) e ancora di Water World, Wild Wild West, Jurassic Park e altri film non meno famosi.

Downforce

GENERE ● RACING **PRODUTTORE** ● TITUS **SVILUPPATORE** ● SMARTDOG **USCITA PREVISTA** ● APRILE

Il ritorno del genere di corse arcade continua a coinvolgere sviluppatori ed editori, soprattutto dopo il successo di vendite dell'ottimo Burnout su PS2 (previsto anche su Game Cube). Ad invigorire un genere che ha visto come ultimo arrivato il mediocre Driven, ci pensa Titus con il suo Downforce. Sviluppato dagli Smartdog, Downforce propone una simulazione di F1 dal gameplay molto semplificato, che fa della velocità e degli adrenalinici e spettacolari incidenti i suoi punti di forza. Nei panni di uno dei dieci piloti disponibili, dovremo gareggiare nei 21 tracciati a disposizione, cercando nel contempo di non subire troppi danni alla vettura e di vincere la competizione. Oltre a un design futuristico invero gradevole e ammaliante, Downforce può vantare una fluidità elevata (dovuta anche all'esiguo numero di poligoni col quale sono rappresentate le monoposto) e un'intelligenza artificiale di prima classe. In attesa di provare la versione finale, prevista per la fine di aprile, vi lasciamo ammirare le splendide immagini disseminate in questa pagina.

LAP 2/5 POS 7/10 — 125

Gun Metal

GENERE ● SPARATUTTO **PRODUTTORE** ● RAGE **SVILUPPATORE** ● INTERNO **USCITA PREVISTA** ● IMMINENTE

Il nuovo titolo Rage, in sviluppo per Xbox da oltre un anno, è finalmente giunto nella fase di beta testing.
Dall'ultimo rolling-demo, che abbiamo avuto il piacere di visionare presso gli uffici della Leader, si può ammirare un comparto tecnico piuttosto solido, costruito attorno al nostro ibrido volante in grado, alla semplice pressione di un tasto del pad, di mutare la sua forma aerea in quella robotica. A voler essere onesti, Gun Metal ricorda sin troppo un titolo PC e i paesaggi, sebbene molto colorati e visivamente estesi all'infinito, non danno assolutamente l'idea di trovarsi alle prese con un gioco ispirato alle gesta dei ben più noti robot giapponesi (Gundam e Macross in primis). È proprio il nostro mezzo d'attacco a risultare piuttosto insipido e privo di appeal; fortunatamente, alcuni tocchi di classe come il bump mapping (le cui riflessioni sembrano fintissime) sulla corazza e l'elevato numero di oggetti presenti contemporaneamente durante gli scontri rendono l'esperienza di gioco meritevole di attenzione.
Chissà che la versione finale non goda di un design più raffinato...

Iron Storm

GENERE AZIONE/FPS **PRODUTTORE** WANADOO **SVILUPPATORE** 4X STUDIO **USCITA PREVISTA** PRIMAVERA

Germania Est, 1964. La Grande Guerra è ormai giunta al suo cinquantesimo anno di attività. L'umanità sembra condannata ad un eterno conflitto. Tutto questo, fino al giorno in cui non viene scoperto l'impensabile: un'industria militare senza alcun scrupolo, denominata Consortium, specula in borsa traendo ingenti benefici dal prolungarsi della guerra e decidendo indirettamente le sorti di uomini innocenti. Un manipolo di uomini e donne, scoperto l'arcano, decidono di raggiungere il Consortium e di distruggerlo.

Nei panni di Wizel, un ufficiale delle forze armate Occidentali, dovrete farvi strada in un crescendo di azione e riflessione. La struttura di Iron Storm, infatti, combina classici elementi shoot'em up con interessanti sezioni esplorative alla Metal Gear Solid. Il giocatore, costretto ad infiltrarsi nelle basi nemiche, svilupperà le sue abilità stealth e combattive, cercando di sopravvivere alle avverse circostanze. In Iron Storm attraverseremo sei differenti locations, all'interno di una Germania divisa dalla guerra. Utilizzeremo un nutrito arsenale bellico (si va dal fucile Remington M910 al lancia-granate M203 "Clovis"), passando, alla semplice pressione di un tasto, dalla visuale in prima persona a quella da dietro le spalle. Molta attenzione sembra essere stata riposta nello studio delle ambientazioni (ispirate ai classici film del genere guerresco) e nella realizzazione degli effetti sonori: i suoni dei proiettili, infatti, varieranno in base alla superficie colpita. Le immagini si riferiscono alle versione Xbox.

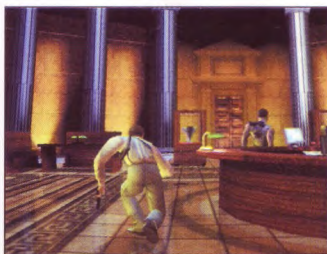
Black Belt Challenge

GENERE PICCHIADURO **PRODUTTORE** XICAT INTERACTIVE **SVILUPPATORE** FORMULA **USCITA PREVISTA** PRIMO QUARTO 2002

Dopo lo stupefacente Super Street Fighter II Turbo Revival, i possessori di Gameboy Advance non hanno potuto più bearsi di un picchiaduro realizzato decentemente: le conversioni di Mortal Kombat, King Of Fighters e Guilty Gear X infatti, presentavano, oltre ad evidenti lacune sul piano tecnico, molte più gravi restrizioni sul versante giocabilità (dovute anche alla particolare disposizione dei tasti del GBA). Fortunatamente, gli sviluppatori olandesi Formula (la branca handheld dei Lost Toys), stanno per regalarci un titolo inedito, che potrà così sfruttare in maniera più fruttuosa le risorse tenico/ludiche del portatile di casa Nintendo. Black Belt Challenge vede un nugolo di 11 combattenti affrontarsi per recuperare le pagine mancanti del Libro di Zero. Una volta rimesso in sesto, questo libro magico consente al suo possessore di scatenare terribili poteri demoniaci e di conquistare il mondo. A voi scegliere se schierarvi dalla parte del male (e completare il libro), o da quella degli eroi del bene (ed inficiarne la conquista). La cosa che balza subito all'occhio è sicuramente la realizzazione grafica: i personaggi appaiono molto dettagliati e decisamente accattivanti e i fondali risultano ben caratterizzati e colorati. Le modalità di gioco comprendono oltre allo Story Mode e agli inflazionati Survival e Practice, anche un interessante Dual Battle Mode tramite cavo link.

Good Cop Bad Cop

GENERE ▶ ACTION-ADVENTURE **PRODUTTORE** ▶ TBA **SVILUPPATORE** ▶ REVOLUTION SOFTWARE **USCITA PREVISTA** ▶ FINE 2002

La guerra dei Cloni. No, non mi riferisco al prossimo episodio della saga di Guerre Stellari, bensì all'incredibile numero di cloni che il pluripremiato Max Payne sta generando in questo inizio 2002. Good Cop Bad Cop, sviluppato dagli inglesi Revolution Software (famosi per i due episodi di Broken Sword), non fa eccezione. Incredibile come anche il plot alla base del gioco ricalchi in maniera servile il titolo Rockstar Games: nei panni di Ben Kellman, detective privato spauracchio delle malavitose gangs locali, sarete costretti vostro malgrado a scegliere da che parte schierarvi per sconfiggere il malvagio Jay, autore dell'ultimo omicidio sul quale Ben indaga, nonché della terribile esecuzione del padre avenuta 25 anni prima. Spetterà al giocatore, nei panni di Ben, decidere se seguire le indagini nella maniera tradizionale, o dare sfogo alla propria rabbia cercando la vendetta personale. Il gioco si evolverà di conseguenza, dando luogo a diverse situazioni e a due finali differenti: uno nel più classico stile Hollywoodiano, l'altro disfattista e amorale, ma sicuramente altrettanto appagante. Dotato di un sorprendente engine 3D (stando alle parole di Charles Cecil, managing director dei Revolution), Good Cop Bad Cop permetterà ai giocatori di esplorare vaste locations e innovare spettacolari e drammatiche sparatorie per mezzo di una visuale dinamica posta alle spalle del protagonista. Good Cop Bad Cop è atteso per un non meglio precisato periodo di fine anno per PS2 (cui fanno riferimento le screen), Xbox e Game Cube.

.Hack

GENERE ▶ RPG **PRODUTTORE** ▶ BANDAI **SVILUPPATORE** ▶ INTERNO **USCITA PREVISTA** ▶ GIUGNO [JAP]

L'esperienza di Bandai nel campo consolistico, nonostante lo sfruttamento di licenze di anime e manga piuttosto importanti, non si può definire propriamente "appagante". Sembra però che questo 2002 segnerà una inversione di tendenza per la softco giapponese: dopo il discreto successo del nuovo titolo dedicato a Gundam (realizzato in collaborazione con Capcom), sta per approdare su PS2 il primo di una serie di RPG ad "episodi": .Hack. La storia è ambientata nel 2007 e il nostro compito, nei panni di Kite, sarà quello di ripristinare la situazione di normalità venutasi a sconvolgere dopo la presa di cognizione del server che gestisce un gigantesco gioco on line attraverso il pianeta. Il primo episodio di .Hack è atteso in versione Jap per giugno; i tre episodi successivi saranno rilasciati da Bandai con cadenza trimestrale.

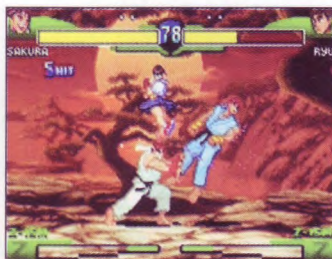
Spiderman - The Movie

GENERE ▸ ACTION-ADVENTURE **PRODUTTORE** ▸ ACTIVISION **SVILUPPATORE** ▸ TREYARCH **USCITA PREVISTA** ▸ MAGGIO

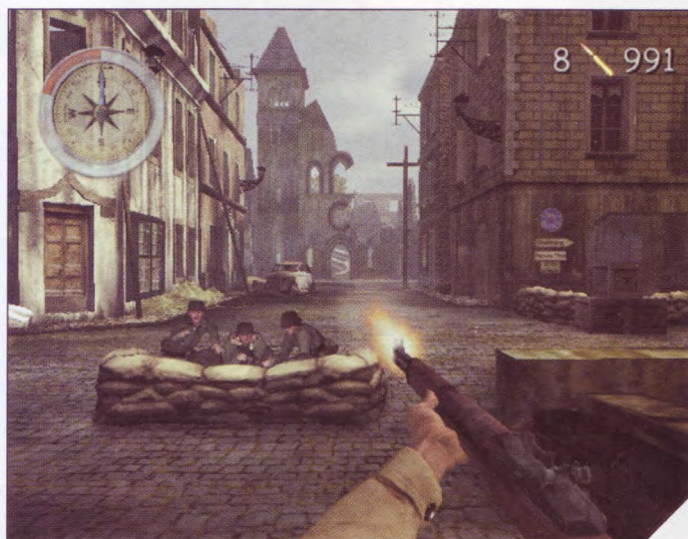
Spiderman: The Movie – The Game, si fa sempre più interessante mese dopo mese. I ragazzi della Treyarch hanno il compito di rinverdire i fasti della serie sviluppata inizialmente da Neversoft (suoi i primi due episodi apparsi su PsOne) e, a giudicare dagli ultimi filmati e dalle nuove immagini diffuse da Activision, pare che tale gravoso compito sia ampiamente alla loro portata. Pur non potendo vantare una struttura di gioco completamente inedita (si è scelto di mantenere la stessa prospettiva e le caratteristiche principali dei due prequel), l'uomo ragno su PS2 appare in forma smagliante e gode di animazioni e features supplementari che lo ergono a futuro acquisto nella mia lista della spesa. Tra le novità introdotte in questo episodio, spicca senza dubbio il nuovo sistema di combo: gli scontri corpo a corpo risultano così molto più vari e piacevoli da gestire, grazie anche alla presenza di un paio di proiezioni inedite. Nuovi anche i nemici, che fanno fede naturalmente al relativo film in uscita a maggio: questa volta dovremo vedercela contro Green Goblin e Scorpion. L'aspetto grafico denota un buon numero di poligoni su schermo, soprattutto per quanto concerne la rappresentazione dei grattacieli di New York: ammirare Spiderman dondolare da un versante all'altro della città utilizzando la sua tela, è davvero uno spettacolo. Ancora non possiamo pronunciarci sulla fluidità e sulla giocabilità; lo faremo in sede di recensione nel numero di maggio.

Street Fighter Alpha 3 Upper

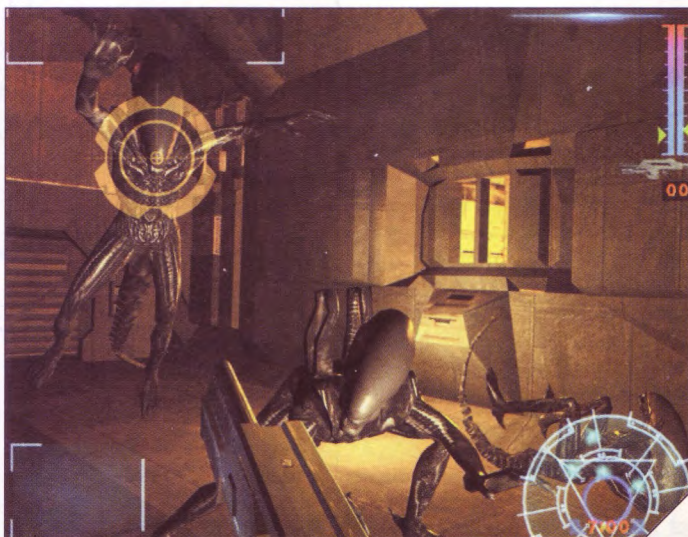
GENERE ▸ PICCHIADURO **PRODUTTORE** ▸ CAPCOM **SVILUPPATORE** ▸ CRAWFISH **USCITA PREVISTA** ▸ TBC

A differenza della conversione del Super Turbo, curata da Capcom in persona, saranno gli inglesi Crawfish ad occuparsi della versione tascabile del gioiello dei fighting games. In sviluppo da più di otto mesi, le ultime screen rilasciate da Ubi Soft lasciano basiti di fronte alla ricchezza di colori. La press release che accompagna gli screenshots non fa che aumentare le nostre aspettative: 34 personaggi, di cui 3 segreti, 3 nuove modalità di gioco e un'animazione di protagonisti e fondali non funestata da tagli ai frames con le cesoie. Sinceramente non riusciamo ancora a credere che il piccolo portatile Nintendo possa contentere un intero coin-op basato su CPSIII, ma attendiamo fiduciosi la cartuccia per giudicare a fondo l'operato dei Crawfish.

Medal Of Honor FrontLine

GENERE FPS **PRODUTTORE** ELECTRONIC ARTS **SVILUPPATORE** INTERNO **USCITA PREVISTA** APRILE

Medal Of Honor Frontline è il seguito di Medal of Honor, titolo ammirato un paio di anni fa su PsOne e che riscosse un buon successo di critica e giocatori (soprattutto per la sua realistica ambientazione basata sulla seconda guerra mondiale) e che spinse Electronic Arts a rilasciare celermente un sequel non proprio all'altezza. Come nel primo episodio, vestiremo i panni del tenente Jimmy Patterson e il nostro scopo sarà quello di farci largo attraverso il fronte tedesco per rubare l'HO-IX, un'arma sperimentale nazista talmente potente da essere in grado di cambiare le sorti del conflitto. L'operazione segreta si svilupperà attraverso cinque missioni divise in tre livelli ciascuna. Alcune di esse prevedono una risoluzione non-violenta basata sull'infiltrazione: in tali casi saremo provvisti di false tessere di riconoscimento o di abbigliamento con cui camuffarci. Electronic Arts si è rivolta ad alcuni esperti dello Smithsonian Institute allo scopo di rendere più verosimile l'atmosfera dell'epoca attraverso la riproduzione, non solo delle oltre venti armi disponibili, ma anche delle ambientazioni esplorabili. L'engine tridimensionale è stato curato nei minimi dettagli e non dovrebbero mancare effetti grafici quali fonti di illuminazione dinamiche, spettacolari esplosioni e quant'altro utile a rendere più immersiva l'esperienza di gioco. Per concludere, la colonna sonora, che è stata composta da Michael Giacchino, già autore delle musiche del primo capitolo.

Aliens Colonial Marines

GENERE FPS **PRODUTTORE** ELECTRONI ARTS **SVILUPPATORE** INTERNO **USCITA PREVISTA** MAGGIO

Rendering in tempo reale o magistrale ritocco in fase di promozione? Nessuno ce lo dirà mai, ma quello che colpisce maggiormente di questo titolo (di cui si erano perse le tracce) targato EA è senz'altro lo sconvolgente impatto grafico relativo ai marines e agli alieni. Virtuale prosecuzione di Alien Trilogy (Psx), ACM ci vede impegnati, a fianco di una squadra di marines dello spazio, ad investigare sulla misteriosa sparizione delle unità della colonia V-246. Ogni membro della nostra squadra disporrà caratteristiche personalizzate. Le oltre 20 missioni, articolate in 3 campagne, avranno diversi obiettivi da portare a compimento. ACM includerà avanzati effetti di illuminazione e particellari per ricreare al meglio le atmosfere della trilogia filmica.

REVIEW

I TITOLI DEL MESE, PROVATI A FONDO
E GIUDICATI ALLA GRANDE!

IL RE È MORTO

Come avrete supposto ammirando il faccione di Raiden in alto pagina (e in copertina), questo mese segna l'uscita sul mercato di uno dei giochi che, siamo sicuri, farà parlare di sé per molto, moltissimo tempo. E non solo per le sue qualità. L'incontro tra Snake e Raiden nel nuovo capitolo di Metal Gear Solid segna il passaggio di consegne tra il Kojima-pensiero e l'intera saga. Quello che egli ci lascia in eredità, rappresenta indubiamente l'esperienza di gioco più vicina ad un film interattivo che mai occhi umani abbiano avuto modo di ammirare. Lascio alla recensione le nostre considerazioni più approfondite.

Questo mese poi dobbiamo ammettere che ci sono molti titoli che avrebbero meritato più spazio. Vuoi per l'ingente quantità di materiale arrivato all'ultimo istante, vuoi per una deadline incombente sulle nostre teste come una mannaia, abbiamo deciso di inaugurare una sezione con delle mini-review. Fateci sapere cosa ne pensate e consigliateci sul da farsi: potremmo ampliarla o diminuirla!

Ora vi lascio, il tempo delle chiacchere è finito e devo assolutamente terminare il quinto livello di Pong.

Ah! La nostalgia...

Stefano Manin

I PREMI DI EVOLUTION

Il massimo riconoscimento assegnato da Evolution ad un videogame. Il Gold Game rappresenta lo stato dell'arte videoludica. Un classico raccomandato senza riserve.

Anche se non è un capolavoro, un buon gioco, ben programmato e divertente quanto basta, merita di fregiarsi col bollino di Top Game.

70 - **Genma Onimusha**

62 - **Sonic Adventure 2 Battle**

I TITOLI DEL MESE

TOP GAME!

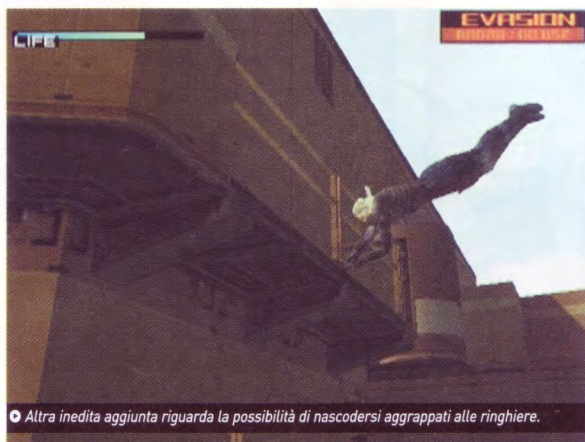
METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

La fine di Snake?

DISTRIBUTORE	HALIFAX
GENERE	ACTION-ADVENTURE
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	KONAMI
SVILUPPATORE	KCEJ
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY

Recensire Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty come un qualsiasi altro titolo non è impresa semplice: se molti di questi infatti aspirano ad avere una buona storia che renda più stimolante l'esperienza di gioco, MGS2 vuole essere pura filosofia. Traguardo ambizioso? Non vi è ombra di dubbio. Addirittura irritante. Ma, del resto, perfettamente in linea con il pensiero del suo creatore, Hideo Kojima, desideroso in questo suo testamento digitale (MGS2 sarà l'ultimo titolo di Snake del quale si occuperà) di lasciare un messaggio alle masse, di far risvegliare il dormiente che alberga in noi e di convincerci a cambiare il mondo. E così, tutto ciò che non è stealth è narrazione. Che poi l'obiettivo di Kojima sia stato o meno raggiunto è tutt'altra storia.

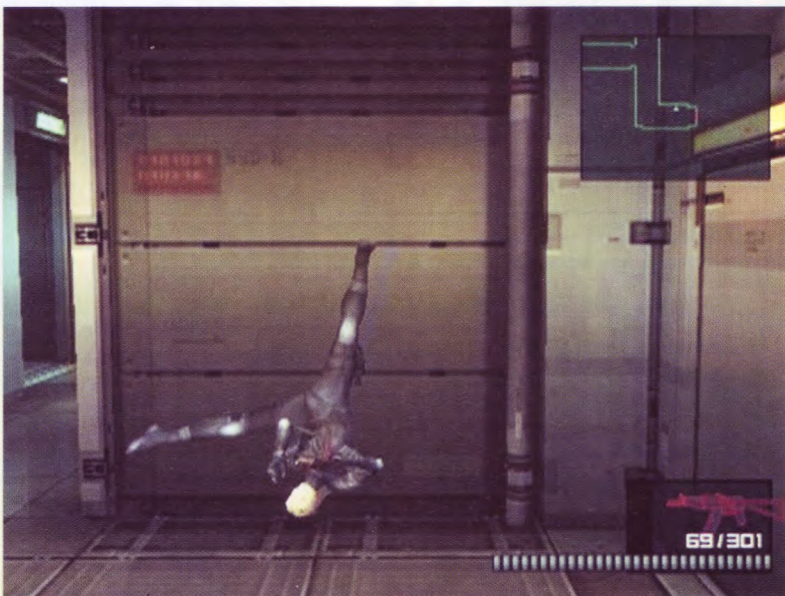
Le principali accuse additate al bellissimo Metal Gear Solid su PsOne vertevano su una longevità non propriamente perpetua e sulle cut-scene, indispensabili ai fini della comprensione della trama, ma dannatamente lunghe. Fortunatamente Metal Gear Solid 2 dura, in termini di ore, qualcosa in più. Sfortunatamente, ciò è dovuto alla lunghezza ancora più elevata delle numerose scene d'intermezzo! Tra la scoperta di nuovi personaggi, esaltanti sequenze d'azione e alcuni dialoghi francamente non irresistibili (parlo a livello di script), sarete costretti a fissare il vostro televisore senza poter intervenire attivamente. E guai a farlo: perdereste il filo conduttore della bizantina opera di Kojima. Il livello di difficoltà, selezionabile da Very Easy ad European Extreme, permette di variare la durata complessiva dell'esperienza di gioco portando il quantitativo di ore totali da un modestissimo sei fino a un più remunerante diciannove. Sei o diciannove che siano, mettetevi l'animo in pace e preparatevi ad assistere a delle sequenze in real time che godono di una regia e di un dettaglio fuori da ogni produzione mai vista sino ad ora su console. Prendete i pop-corn e sedetevi in poltronissima: ammirate i repentini stacchi di camera, gli zoom, gli effetti di blur motion, i flashback, i dettagli dei volti dei personaggi, la

Altra inedita aggiunta riguarda la possibilità di nascodersi aggrappati alle ringhiere.

Davvero stupefacente l'effetto visivo dell'acqua.

loro gestualità, le loro posture. Non aspettatevi però di assistere ad un kolossal.
La trama alla base di MGS2 è un vortice che turbina da un angolo all'altro dello schermo, dove nessuno è chi dice di essere e dove nulla è quello che sembra. Se MGS2 fosse un film, ci troveremmo di fronte ad un buon action-movie, con alcuni forti richiami alle pellicole di serie B (e la mano destra di Ocelot è lì che lo testimonia).

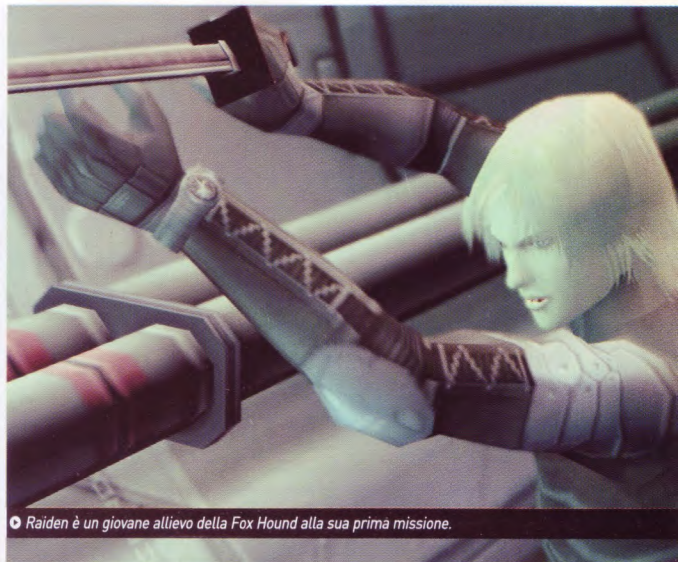
«Se MGS2 fosse un film, ci troveremmo di fronte ad un buon action-movie, con alcuni forti richiami alle pellicole di serie B.»

I temi alla base di MGS2 sono piuttosto generici e richiamano la liberta, l'onore, la lealtà e la responsabilità per il futuro. La vicende alle quali andremo incontro si suddividono in due capitoli ben distinti: il tanker chapter (la nave petroliera) e il plant chapter (la piattaforma nucleare). Durante il primo capitolo, ai comandi di Snake, dovremo raccogliere informazioni sul nuovo mastodontico Metal Gear. Per la prima volta in un videogame d'azione, dovremo agire come delle vere spie. Davvero. Saremo costretti a scattare foto da tre diverse angolazioni al Metal Gear Ray, nonché una al logo "marines" stampato in calce sulla sua corazza metallica.
E dovremo far tutto alla svelta, prima che i soldati rompano le righe... Ad esaminare il vostro operato, dall'altra parte del Codec, ci sarà il buon vecchio Otakon, pronto a farvi ripetere gli stessi scatti centinaia e centinaia di volte, finché la visuale delle immagini da voi "rubate" non soddisferà la sua volontà. Il resto del primo capitolo si svolge esattamente come nel demo: perpetrati da una fastidiosa sensazione di déjà-vu, in meno di due ore assisterete alla drammatica conclusione della prima parte della storia e sarete pronti a fare la conoscenza con Raiden, nuovo anti-eroe di Hideo Kojima e virtuale successore di Snake. Raiden, conosciuto col nome di Jack, fa la sua apparizione all'inizio del secondo capitolo, ambientato due anni dopo gli eventi accaduti sulla petroliera. Raiden è un membro dell'unità delle forze speciali Foxhound, la medesima a cui apparteneva Snake. Magicamente ritorna anche il colonnello che, così come fece con Snake, impartisce via Codec ordini a Raiden. La prima missione del biondo Jack consta del salvataggio del Presidente degli Stati Uniti, rapito dall'organizzazione Sons Of Liberty ed imprigionato all'interno di una piattaforma nucleare nelle acque di New York. Da questo momento, la GUI del gioco Konami muta in una ancora più stilizzata e tecnologica interfaccia, simile sotto alcuni aspetti a quella vista tempo addietro in Colin McRae 2.0. Raiden è un cadetto e questa è la sua prima missione: egli dovrà imparare tutte le abilità del soldato perfetto grazie all'aiuto del colonnello e di Rosemary, che lo addestreranno in un apposito modulo di training. Completate con successo questo allenamento e potrete accedere al secondo capitolo. Tra le abilità che Raiden dovrà apprendere, sono in dovere di segnalavi l'attitudine al nuoto del nostro novello protagonista. Tale possibilità, di fondamentale importanza ai fini del proseguimento della storia, è resa con un impatto grafico davvero lussuoso: in un continuo gorgoglio generato dal nostro respiratore subacqueo, saremo in grado di spostarci nelle pesanti acque di Manhattan ed ammirare la cura riposta nella realizzazione di ogni più piccolo particolare (osservate le bolle d'aria per rendervi conto di ciò che intendo). Molto utile la possibilità di attivare in qualsiasi momento la visuale in prima persona; feature che si rivela determinante se non avete un radar "attivo".
A differenza di Snake, infatti, Raiden, per usufruire dell'indicatore di movimenti posizionato in alto dello schermo, dovrà inizial-

Come ben vedete, gore e splatter non mancano in questo sequel. Sarà colpa del Vampiro?

FLASHBACK

METAL GEAR

Anno di produzione: 1987 - Formato: MSX2 - Produttore: Konami

Il primo titolo della saga uscì nel 1987, sull'MSX2. Nel gioco prendevamo i comandi di Solid Snake che, infiltratosi nella base terroristica Outer Heaven, doveva distruggere il devastante e micidiale Metal Gear. Il gioco gestito con una visuale a volo d'uccello presentava una grafica molto buona per l'epoca, con ottimi fondali fissi ben colorati. Il nostro eroe veniva controllato grazie al pad munito di due tasti: uno per i pugni, l'altro per l'arma selezionata. Con i tasti funzione (F1/F5) si gestiva il menu delle armi e quello degli oggetti. La dinamica di gioco era, seppur in proporzione, simile agli episodi apparsi su console Sony: il nemico non deve mai scoprire dove siamo, altrimenti una sirena avviserà le altre guardie e saremo fritti. Sì avete letto bene: il gioco è praticamente uguale alla sua controparte a 32bit (perlomeno a livello concettuale): anche qui nascondersi, fumare le sigarette, rompere i muri e scoprire passaggi segreti serviva a portare a casa la pelle. Un titolo sicuramente da rigiocare anche se vecchio di quasi 15 anni. L'inizio del mito.

mente "attivarlo", raggiungendo un piccolo terminale celato in ogni location. Le sentinelle presenti in Metal Gear Solid 2 sono molto più intelligenti di quelle del precursore a 32 bit e vi daranno del filo da torcere. Piuttosto che lanciarsi in attacchi kamikaze, ogni soldato tende a recuperare la propria radio e a chiamare rinforzi. Ovviamente non basterà far fuori una sentinella che vi ha scoperto per scamparla, sarà più utile distruggere il suo trasmettitore prima che questi dia l'allarme oppure eliminarlo in maniera silenziosa, magari colpendolo dietro le spalle con il silenziatore, per non scatenare un'improvvisa situazione di allarme rosso. Al contrario di quanto mi sarei aspettato, la stessa sapienza nell'infondere un elevato Q.I. alle guardie non è stata adoperata con i boss finali. Mi riferisco in particolare allo scarso dinamismo col quale si svolgono gli scontri: spesso (e volentieri), una volta trovato il punto debole dell'avversario, il tutto si riduce ad un mortificante pattern fatto di "colpisci-scappa-nasconditi-colpisci", che smorza lievemente l'entusiasmo generato dal loro aspetto. E la complessa esteriorità poligonale di alcuni boss mi dà modo di riferirvi dell'aspetto tecnico della visione di Kojima: nonostante la mancanza di aliasing (ormai tallone di Achille di PS2), percepibile maggiormente nelle forme esposte alle ambientazioni diurne del secondo capitolo, il comparto grafico di MGS2 spinge la console Sony verso vette difficilmente raggiungibili. Tralasciando alcune textures non proprio avvenenti, il lavoro dei grafici KCEJ denota una pulizia visiva e l'impiego di alcuni rivoluzionari effetti di illuminazione in tempo reale che gli valgono il 10 nel nostro control box. La fluidità si attesta sui 50 fps costanti al 99,9% (non è presente il selettore 50-60 Hz ma la conversione è ottimizzata): qualche accennato rallentamento l'ho notato durante le sequenze più concitate, come la fuga del Metal Gear Ray. Sul versante sonoro, troviamo dialoghi in lingua inglese con sottotitoli in italiano, accompagnati da un più che soddisfacente Dolby Digital 5.1 durante le sequenze in real-time; peccato che tale modalità non si estenda anche alle sezioni giocate vere e proprie. Le musiche composte da Harry Gregson-Williams, autore, tra le altre, della colonna sonora di Armageddon, svolgono bene il loro compito, ma non fanno gridare al miracolo. Della longevità si è già detto molto, ma è bene ricordare che, una volta terminata l'avventura, saranno disponibili due modalità assenti nella versione americana del gioco: il "Survival Mode", in cui dovremo vedercela con tutti i boss consecutivamente, utilizzando indistintamente Solid Snake o Raiden e il Casting Theatre col quale sarà possibile reinterpretare le sequenze video, modificandone in parte la regia e completamente i protagonisti e scattare delle curiose fotografie da

Raiden è un giovane allievo della Fox Hound alla sua prima missione.

conservare in un apposito album gestibile con l'asusilio della memory card. Ulteriore bonus della conversione europea è la presenza di un secondo DVD contenente un "making of" di 50', interviste ai programmatori KCEJ, una galleria di immagini e delle scene eliminate del primo Metal Gear. Peccato che il prezzo di listino di tanta raffinatezza si attesti sui 70 Euro. Davvero eccessivo, soprattutto considerando il disappunto che ha suscitato in me la sequenza finale, raggiunta in sole 12 ore. In definitiva, MGS2 non è forse il sequel che molti (me compreso) stavano aspettando. Sons of Liberty è quasi un film interattivo, un esperimento di Kojima, intriso, certo, della sua genialità ma che rischia di non venir compreso dal videogiocatore moderno. In ogni caso MGS2 merita fortemente di far parte della vostra ludoteca. Le emozioni, le sensazioni i colpi di scena che è in grado di regalare, sono qualità non sempre riscontrabili nei videogiochi attuali. Unico. Per certi versi atipico. Se ne parlerà a lungo, nel bene e nel male.

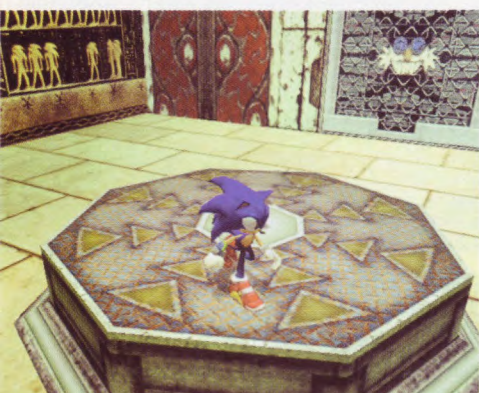
Giuseppe Nigro

Gli effetti di luce provocati dal fucile di Fortune, meritano un plauso doveroso.

CONTROL BOX

PLUS	MINUS
+ Tecnicamente mostruoso	- Sequenze di intermezzo
Q.I. dei nemici	alcune volte davvero
+ impressionante	troppo lunghe
+ Audio in 5.1 (non in game)	- Alcuni punti della trama
+ Un nuovo carismatico	sembrano "forzati"
protagonista	- Longevità bassa

GRAFICA	10
GIOCABILITÀ	9
LONGEVITÀ	6
SONORO	8
GLOBALE	8

Un capolavoro rovinato da alcuni inutili prolungamenti della narrazione. Peccato per il prezzo e la longevità.

Le differenze a livello grafico con la versione Dreamcast, hanno comportato un incremento di alcune animazioni del fondale e degli oggetti.

SONIC ADVENTURE 2 BATTLE

TOP GAME!

I possessori di Game Cube possono da oggi fare la conoscenza di Sonic...

Se dieci anni fa mi avessero profetizzato l'arrivo di uno dei capolavori Sega per una console di casa Nintendo avrei riso a crepapelle, dando del matto al cartomante di turno. E invece sono costretto a ricredermi, poiché Sonic è arrivato sul Game Cube, e in qual siffatta maniera! Sonic Adventure 2 Battle è la conversione del titolo uscito lo scorso anno su Dreamcast, in concomitanza col decimo anniversario delle avventure del porcospino blu ideato dalla mente di Yuji Naka.

Questo nuovo capitolo è in sostanza un platform tridimensionale, dove per la prima volta, in un gioco dedicato alla mascotte Sega, Sonic non è il protagonista principale. Tutti i personaggi infatti, sia buoni che cattivi, sono posti sullo stesso livello. A voi scegliere chi impersonare. Potrete utilizzare gli Hero (Sonic, Tails la volpe a doppia coda e Knuckles l'echidna) o i Dark (Shadow un porcospino nero che corre sui pattini, il Dr. Eggman l'acerrimo nemico di Sonic e Rouge un simpatico pipistrello femmina). In base alla vostra scelta, differirà il susseguirsi dei livelli e le vicissitudini di gioco si dipaneranno sotto difformi punti di vista. La trama, per quanto semplice, è ricca di colpi di scena: a causa di una fantomatica accusa di furto (si parla addirittura della sparizione dell'arma definitiva!) il povero Sonic viene arrestato e trasportato su un aereo che lo porterà nell'isola-carcere di Egg World. Fortunatamente il nostro eroe riuscirà a saltar giù dal velivolo e ad iniziare così la sua fuga verso la libertà. Ma se Sonic è innocente, chi è allora il colpevole?

Considerato degli stessi Sonic Team il quinto capitolo ufficiale della saga, Sonic Adventure 2 Battle propone al giocatore sfide diverse, a seconda del personaggio che vi verrà assegnato per ogni stage. Se con Sonic e Shadow il titolo Sega offre il classico stile di gioco tutto corsa e salti, con Tails e Dr. Eggman ci troveremo alla guida di articolati mezzi robotici all'interno di alacri sezioni sparatutto. Con Knuckles e Rouge infine la componente esplorativa prenderà il sopravvento, dando ampio spazio a fasi di gioco più tranquille e riflessive.

Acquistare Sonic Adventure 2 Battle può voler dire portarsi a casa tre giochi differenti (action, shooting e adventure) in un colpo solo e questo la dice lunga sulla qualità del nuovo gioco di Naka e compagni. Se i puristi della saga tenderanno a storcere il naso, personalmente mi sento di condividere appieno la scelta del Sonic Team di diversificare l'esperienza di gioco verso nuovi orizzonti. Il suffisso Battle presente nel titolo è da imputarsi a tutta una serie di modalità realizzate per il gioco in multiplayer: da un minimo di due ad un massimo di quattro giocatori, si potrà divertire in una serie di challenge che comprendono sezioni di gioco alla Twisted Metal, corse tridimensionali uno contro l'altro o, ancora, gare appassionate alla conquista dell'ultima gemma e il Kart Race, dove potrete sfidare i vostri amici alla

IMPORT

DISTRIBUTORE	IMPORT
GENERE	PLATFORM
GIOCATORI	1-4
PRODUTTORE	SEGA
SVILUPPATORE	SONIC TEAM
FORMATO	GAME CUBE
SUPPORTO	MINI DVD-ROM

Potremo selezionare il nostro team di protagonisti.

guida di go-kart su varie piste, rendendo il gioco molto più duraturo. Passando alla disamina squisitamente tecnica, il primo plauso va rivolto alle splendide textures di cui gode il gioco: pulite e dettagliate, più di quelle per Dreamcast (anche se c'è da notare come, grazie all'utilizzo di un VGA box, la situazione migliori). Sonic Adventure 2 Battle non presenta rallentamenti e scorre sempre fluido, con un aggiornamento di 60 fps. Il titolo Sega fa ampio uso di effetti speciali: spiccano le trasparenze delle superfici liquide e i lens flare dovuti alla presenza di luce o fonti solari. Dal punto di vista auditivo sono rimasto davvero di stucco nell'ascoltare una colonna sonora cantata (splendidi brani Rock, Funky, Ska, Hip-Pop o Soul) e realizzata in maniera degna. Gli effetti audio, pur nella loro funzionalità, colpiscono l'orecchio del giocatore per la loro precisione e nitidezza. Da menzionare anche la possibilità di scegliere il linguaggio dei sottotitoli tra il giapponese e un più comprensibile inglese. Volendo cercare il pelo nell'uovo, qualcuno potrà obiettare il fatto che Sonic Adventure 2 Battle non si discosti quasi per nulla dall'originale versione Dreamcast. Ed in effetti, a parte qualche ritocco ad elementi secondari del fondale, a livello grafico i due titoli sono praticamente identici. La novità però sta nella gestione dei Chaos, simpatici e buffi personaggi. La modalità Chao Garden permette di interfacciare per la prima volta il nostro Game Cube al portatile di casa Nintendo. Per ulteriori dettagli vi rimando all'opportuno box.

In conclusione, se possedete un Nintendo Game Cube giapponese, acquistate senza troppe remore questo nuovo episodio di Sonic: vi ritroverete con un titolo longevo, divertente, graficamente d'impatto e strutturalmente variegato. La versione Pal è attesa per giugno e sarà distribuita da Infogrames che si è accaparrata i diritti per quasi tutti i futuri titoli che arriverranno su Xbox, Game Cube e Gameboy Advance.

Davide Belardo

LINKA CHE TI PASSA

SONIC NEL GIARDINO DEI CHAOS

Come già detto, nel nuovo capolavoro Sega è disponibile la modalità Tiny Chao Garden, che consente di collegare la piccola console Nintendo al fratello maggiore Game Cube, permettendo di interagire con Sonic Adventure 2 Battle. Nel gioco per Game Cube infatti, esiste una modalità Chao Garden in cui potremo far crescere i nostri Chao (piccoli esseri racchiusi dentro delle uova che nascono privi di una qualsiasi abilità, dandoci la possibilità di crescerli per poi farli gareggiare in altre modalità di Sonic Adventure 2). Quello che dovremo fare è molto semplice: nel Chao Garden di Sonic Adventure 2 prenderemo un uovo, lo romperemo, raccoglieremo il piccolo Chao, e lo inseriremo dentro il GBA poligonale visualizzato sullo schermo. Fatto ciò il gioco passerà su GBA, dove vedremo visualizzarsi sullo schermo (in un piccolo giardino virtuale) il Chao appena inserito. Da questo momento, a mo' di novello Tamagotchi, bisognerà far crescere il nostro piccolo grazie ai vari giochi che potremo fare con lui, quali la morra cinese o il classico gioco delle coppie. Tutto ciò vi servirà per sbloccare nuovi mini giochi e vi farà guadagnare crediti da utilizzare per rifornire il piccolo di cibo e sviluppare le abilità utili per affrontare le prove del gioco Game Cube.

Le partite in multiplayer offrono una quantità abnorme di modalità differenti.

La fluidità si mantiene ancorata ai 60 fps senza mai incappare in cali di frame-rate.

BUON COMPLEANNO SONIC!

10 ANNI VISSUTI A TUTTO GAS

Il 23 giugno 2001, il nostro eroe ha compiuto 10 anni. Per celebrare al meglio l'evento, Sega ha organizzato una festa dove i fortunati giocatori nipponici hanno potuto incontrare Sonic di "persona" e sono riusciti a rivivere l'intera storia del gioco grazie allo spazio dedicato a tutti i titoli usciti fino al 23 giugno 2001. Inoltre Sega ha messo in vendita, nei giorni 23 e 24 giugno 2001, un'edizione commemorativa di Sonic Adventure 2 per Dreamcast, chiamata Sonic The Hedgehoc Birthday Pack, dove al suo interno oltre al gioco trovavano alloggio una monetina d'oro celebrativa dell'evento, un piccolo libricino con la storia della saga e un CD audio dorato con le tracce più belle di tutti i Sonic usciti finora, il tutto custodito in un elegante cofanetto color blu. La mamma del porcospino non si è fermata qui: per rendere l'evento ancora più speciale ha prodotto moltissimi gadgets dedicati al suo personaggio più famoso e, come se non bastasse, presto lo vedrete in molti titoli su Game Cube sia in vece di protagonista sia come comprimario (Virtua Strike 3 e Smash Bros). Auguri Sonic.

CONTROL BOX

NINTENDO GAMECUBE

PLUS	MINUS
+ Graficamente fluido,	- Poche differenze rispetto alla versione Dreamcast
+ colorato e pulito	
+ Appeal dei protagonisti	
+ Numerose modalità multigiocatore	
+ Possibilità di link con Gameboy Advance	

GRAFICA	9
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	8
SONORO	8
GLOBALE	8

Un platform che segna il ritorno in grande stile della mascotte della Sega. Ancor prima, un ottimo titolo.

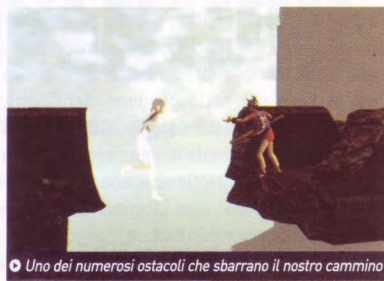
8

ICO

Videogioco o Fiaba?

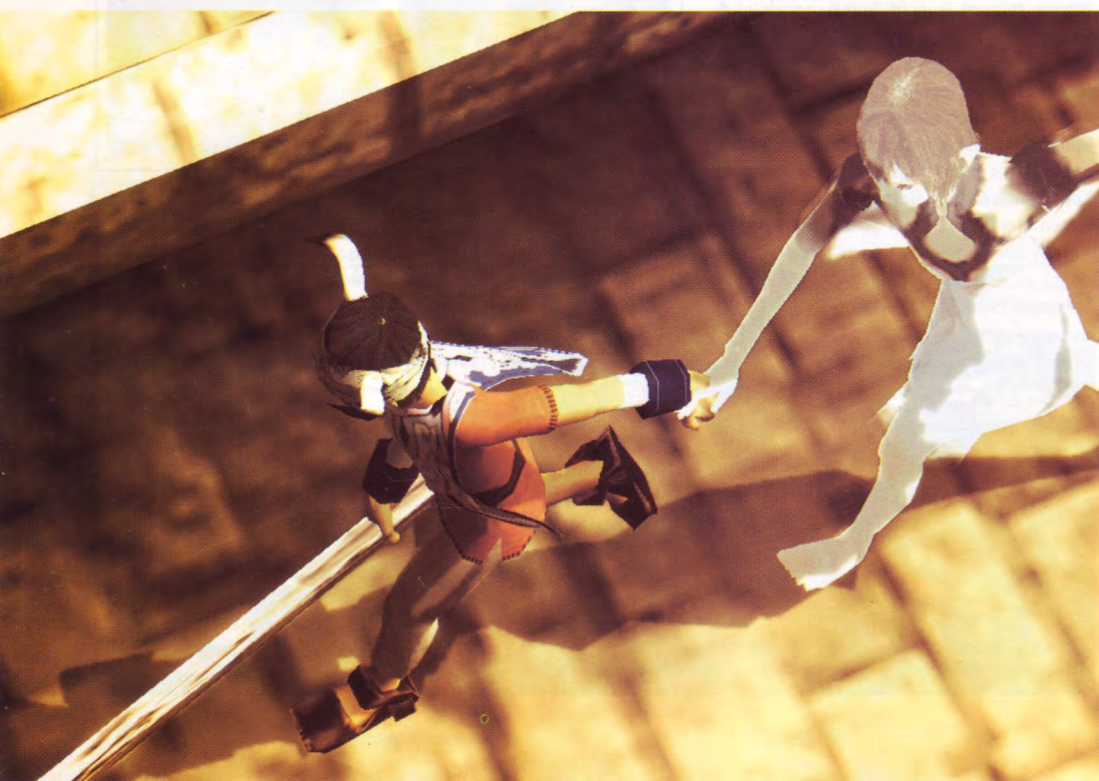
Dopo due anni di sviluppo che hanno visto dirottarne lo sviluppo da PsOne a PS2, Ico giunge finalmente in Europa, in una conversione (ve lo preannunciamo sin da ora) degna del pubblico di appassionati ai quali tale gioco si rivolge. A capo del progetto Ico troviamo due vecchie conoscenze: il geniale game e character designer Fumido Ueda e Kenji Kaido, ex programmatore Capcom, passato ora nelle file di Sony sotto le vesti di produttore.

DISTRIBUTORE	SONY
GENERE	ACTION-ADVENTURE
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	SCEE
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

La commistione avvenuta tra queste due menti e i programmatori della sezione americana Sony ha scaturito un titolo per certi versi "sorprendente": Ico è un gioco non solo tecnicamente impeccabile, ma dotato di un fascino e di un appeal così marcatamente "Nintendiano" da farci dubitare sulle reali origini di tale produzione. Chi tra voi lettori ama definirsi "hardcore gamers" (*anche se di questi tempi tale figura sembra essersi un po' inflazionata. N.d.R.*), avrà sicuramente capito il senso delle mie affermazioni. Gli altri sappiano che Ico è quanto di più poetico e romantico vissuto in questi ultimi anni sulle nostre console.

Uno dei numerosi ostacoli che sbarrano il nostro cammino

Ico è un bambino venuto al mondo con 2 corna sulla testa. Al compimento del dodicesimo anno di età (così come vuole la tradizione), viene sacrificato dai propri conterranei e abbandonato all'interno di un'oscuro maniero. Fortunatamente Ico riuscirà a liberarsi e a divenire improvvisamente padrone del proprio destino. A voi il compito di aiutarlo nella disperata fuga verso la salvezza. Poco dopo aver preso in mano i comandi del piccolo Ico, vi imbatterete in quella che risulterà la vostra compagna d'avventura: una strana ragazza di nome Yorda, anche lei imprigionata nel castello. Yorda è una fanciulla molto fragile, non parla la vostra lingua e non gode del pieno delle forze. In un infinito gesto di coraggio, Ico si accollerà le sorti di Yorda, prendendola per mano e trascinandola assieme a lui verso la libertà, in un turbine di oscure locations dove regnano le ombre del male.

Ai comandi di Ico, potrete richiamare Yorda con la semplice pressione del tasto R1, potrete prenderla per mano e aiutarla ad arrampicarsi. Molte volte sarete costretti a trovare strade alternative che solamente la fanciulla potrà percorrere. Dovrete altresì risolvere enigmi e puzzle che muteranno la struttura del castello, dandovi accesso a passaggi altrimenti invalicabili. Vostro il compito di combattere le ombre che cercheranno più di una volta di portarvi via Yorda: una volta senza di lei sarà game over (Ico è praticamente immortale).

Dunque, volendo fare un paragone con un gioco della stessa natura, possiamo dire di essere di fronte ad una versione moderna di Prince Of Persia, dove Yorda funge molto più che da semplice aggiunta stilistica. La novità che pone Ico un gradino più in alto rispetto a tanti action-adventure simili giocati negli ultimi mesi (anche se a dire il vero di simile ad Ico c'è ben poco...) è proprio il rapporto che si viene a creare tra Ico/giocatore e la dolce Yorda. Vi accorgerete molto presto che

La visuale del titolo Sony non è selezionabile manualmente: la telecamera virtuale segue da vicino i vostri spostamenti favorendovi sempre l'angolo migliore.

La disposizione dei nemici in questa versione Pal differisce in alcuni punti da quella Usa.

> **Ico è un titolo da giocare e da vivere come uno splendido sogno che finisce con le prime luci del sole.**

sarete disposti a fare di tutto per aiutare la giovane principessa, persino a sacrificare la vostra vita (virtuale), così come fareste con la vostra amata. Non pensate comunque che Yorda sia solo un peso morto nelle mani di Ico: molte porte del castello chiuse con sigli magici potranno essere aperte solamente per mezzo della sua energia vitale.

Graficamente il gioco risulta essere un'ottima prova di forza per l'hardware PS2, costretto a gestire in real time vastissimi ambienti tridimensionali, caratterizzati da da un look molte volte lugubre, inframmezzato dal barlume dei raggi solari che filtrano attraverso le vetrate del maniero. Altri effetti degni di citazione riguardano le numerose trasparenze (acqua), l'effetto del vento sulle vesti dei personaggi, le ombre dinamiche del protagonista e degli oggetti esposti alla luce, la realizzazione del fuoco, nonché l'elevato dettaglio di cui godono le ambientazioni esterne, colorate e ravvivate dalla luce quasi a voler creare un contrasto tra castello/male

ed esterno/libertà. La bellezza delle cascate, dei ponti, dei giardini, degli alberi con le foglie realizzate ed animate in modo perfetto, sono da urlo. Le animazioni dei protagonisti risultano altrettanto realistiche: ammirare Ico arrampicarsi sulle catene, e vedere come queste si contorcano ai suoi movimenti, vi farà capire quante ore-lavoro sono state spese per curare ogni singolo dettaglio durante la realizzazione di questo titolo. Ico non è solo un gioco, ma anche una fiaba.

È un'esperienza fantastica: vedere il nostro piccolo eroe, chiamare a sé Yorda, proteggerla dalle ombre vibrando nell'aria, prima un bastone poi una spada (e vederlo barcollare sotto il peso di essa), e tenerle la mano per portarla via dai pericoli, toccherà il cuore a molti di voi. Meritano senza dubbio due parole il sapiente uso delle trasparenze usate per Yorda, che danno realmente l'impressione di trovarsi dinnanzi una creatura fragilissima, e le ottime animazioni delle creature della notte (ombre). Tutto l'ottimo

lavoro a livello di realizzazione grafica è coadiuvato da un sapiente utilizzo della telecamera virtuale, che ci offre sempre una buona panoramica degli ambienti dove ci troviamo. Utilizzando lo stick analogico di destra inoltre si può roteare l'inquadratura a nostro piacimento, mentre con il tasto R2, potremo zoomare, in qualsiasi momento. Passando al comparto audio, sono rimasto sin dalla prima partita senza parole: è assolutamente incredibile come il gioco, pur quasi privo di motivi musicali (ma quando ci sono, risultano davvero di buona fattura), faccia del suo silenzio e dei suoi rumori (cinguettio degli uccelli, mormorio dell'acqua, ecc...), il vero accompagnamento musicale della nostra avventura, rafforzando ancora di più l'impressione di vivere una storia triste e malinconica. La giocabilità è ben calibrata. Non esistono puzzle più o meno difficili: dovrete solo sfruttare la possibilità concessavi di esplorare liberamente le stanze. Spesse volte si rivelerà la chiave di volta per sbloccare determinati meccanismi nascosti. Difendere Yorda, e trovare vie che siano da lei percorribili, vi terrà impegnati per un discreto numero di ore. Ed è questo l'unico vero difetto di questo bellissimo gioco: portarlo a termine non vi richiederà più di 10 (e mi sono tenuto largo) ore di gioco continuato, dopodiché Ico non avrà altri motivi di interesse da propiziarne la cosiddetta rigiocabilità. Nonostante ciò, ICO è un titolo da giocare e da vivere come uno splendido sogno che finisce con le prime luci del sole. Un prodotto da tenere gelosamente nella propria collezione, avvalorato da una sapiente conversione nel formato Pal, che per una volta ci permette di selezionare la frequenza di aggiornamento dello schermo (50/60Hz) e presenta dialoghi in lingua italiana (testo). Un capolavoro che toccjerà l'animo di molti di voi.

Davide Belardo

Valentino Rossi in tutto lo splendore poligonale di PS2!

MOTO GP 2

TOP GAME!

Il segreto di Valentino Rossi? Si allena con Moto GP 2 (e ne abbiamo le prove)!

A distanza di un anno dal primo episodio su PS2, Namco ci riprova riproponendo un seguito apparentemente simile (sin troppo) al suo predecessore.

Giunti al menu iniziale del gioco, interamente localizzato in lingua italiana e paradossalmente identico a quello della precedente edizione, vi accorgerete subito come le modalità disponibili siano rimaste pressoché invariate. Solo una new entry arricchisce e dona maggiore maggiore attrattiva al pacchetto ludico: la modalità Vecchie Glorie, in cui potremo sfidare autentiche leggende del motomondiale quali Doohan, Schwantz Rainey. Il resto è rappresentato da quanto già avevamo visto in passato: modalità Arcade (decisamente alla Hang-on, ma comunque divertente), modalità Stagione (il fulcro di Moto GP 2), Prova a Tempo e Vs per due giocatori.

Discorso un po' diverso per quanto riguarda la modalità sfida, dove sarete chiamati a portare a termine un numero impressionante di challenge (più di 70), che spaziano dal completare un segmento di un circuito entro un determinato tempo, al vincere un'intera gara senza mai urtare gli avversari e senza uscire fuori pista. Completando le sfide otterrete foto "storiche" che andranno ad aggiungersi ad una gallery virtuale, o sbloccherete nuovi piloti da utilizzare nel gioco. Modalità per tutti i gusti, dunque, che riusciranno a tenervi incollati a lungo allo schermo.

Il neo principale del primo Moto GP era la sua dubbia longevità legata alla presenza di soli cinque circuiti. In questo sequel il computo totale è salito a dieci: a quelli precedenti (Suzuka, Paul Ricard, Jerez, Donington Park e Motegi) si sono aggiunti i tracciati di Catalunya, Le Mans, Assen, Sachsenring e Mugello. Anche la rosa dei piloti selezionabili è stata aggiornata all'ultima stagione motociclistica (a differenza di quanto avvenne nel precedente capitolo) e presenta dunque alcuni mostri sacri del calibro di Valentino Rossi.

Altra mancanza che affliggeva Moto GP era la totale assenza di condizioni meteo variabili. Namco ha riparato anche a questo difetto implementando situazioni di gara con condizioni climatiche avverse (leggi: pioggia battente), relegando a questo sequel un tocco di classe e di sfida in più (riuscire a vincere una gara senza percepire al meglio la traiettoria ideale a causa del continuo fiotto dell'acqua sull'asfalto, è una sensazione impagabile).

In sede di disamina grafica, consentitemi di esprimere qualche velato dubbio in merito all'effettivo sforzo di Namco nel creare un seguito di un gioco già sufficientemente buono. Nonostante la grafica pulita e ben definita, l'impressione di trovarsi di fronte al primo episodio è elevatissima. Persino la geometria delle ruote (che non erano proprio "rotonde"), sulla quale mi aspettavo un netto miglioramento, è rimasta invariata. Certo, le livree dei vari bolidi sono ricreate perfettamente, come anche quelle delle tute dei pilo-

DISTRIBUTORE	SONY
GENERE	RACING
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	NAMCO
SVILUPPATORE	NAMCO
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

MotoGP 2

L'interessante modalità vecchie glorie, permette di rivivere i gran premi del passato.

I grafici Namco hanno prestato molta cura nella realizzazione della pioggia.

ti, ma l'impressione rimane. Per il resto, Moto GP 2 non delude le aspettative: le piste sono realizzate al meglio e in generale dotate di textures ben definite (l'erba a bordo pista è decisamente più definita), la pioggia poi è stata implementata superbamente, dando vita a realistiche situazioni al limite della visibilità. Le visuali di gioco invece sono rimaste invariate: una volta in gara sarà possibile selezionare l'inquadratura esterna o quella dal pilota. Devo ammettere di aver sempre apprezzato maggiormente quest'ultima, soprattutto per il senso di velocità che riesce ad infondere e per l'effetto "piega" della moto in curva vivibile in prima persona. Davvero adrenalinico. Presente un lieve e antiestetico aliasing, visibile soprattutto, durante i replay. Una pecca a cui ormai PS2 ci ha abituato, ma che non intacca per nulla la fluidità di un engine poligonale che viaggia ancorato a 50 fps (non è presente il selettore della modalità video). Fluidità che si mantiene costante anche giocando in due tramite split-screen. Il replay della gara è gestito ottimamente e, seppur non ai livelli del capolavoro di Polyphony (GT3), riesce a regalare sensazioni televisive, grazie al posizionamento strategico delle sue telecamere e ad alcuni tocchi di classe, come l'effetto asfalto bruciato causato dal calore del sole.

Incredibilmente, le ruote delle motociclette sono ancora spigolose...

Discorso leggermente differente per il comparto audio: i rombi dei motori sono sì perfetti (così come quelli delle frenate e del contatto tra ruota e terra nel caso di un'uscita di pista), ma le musiche sono davvero pessime. Personalmente ammetto di non sopportare troppo le musiche durante i racing game, ma sono sicuro che anche voi tenderete ad azzerare il volume delle mediocri tracce audio durante le competizioni per gustare al meglio il "canto" del vostro bolide a due ruote. Non si segnala purtroppo nessuna modalità in Dolby Digital o DTS, ma solo la classica stereofonia a due vie.

Se da un punto di vista meramente tecnico Moto GP 2 non sembra discostarsi troppo dal predecessore, la sensazione di appagamento che il titolo Namco è in grado di regalare sul versante giocabilità ripaga copiosamente le iniziali perplessità. Una volta selezionata la modalità simulazione e la possibilità di accelerare e frenare utilizzando le leve analogiche, siate pronti a vivere di persona le gesta di un perfetto emulo di Max Biaggi o Valentino Rossi: improvvise staccate, sorpassi adrenalici seguendo la scia dell'avversario, repentini rientri all'interno curva costituiscono il fulcro e il vanto di un prodotto che regala una fisica delle monoposto che non ha eguali su nessun sistema domestico. L'intelligenza artificiale degli avversari è stata considerevolmente migliorata; questo favorisce una sfida sicuramente più apprezzabile.

In definitiva Moto GP 2 è un ottimo titolo che non mancherà di appassionare i fan del motociclismo e in generale tutti coloro che amano i giochi di guida. Come già detto, le novità sono poche, ma degne di nota. Un titolo consigliato dunque anche a coloro che, come me, hanno giocato alla nausea il primo Moto GP. Se poi avete un amico da sfidare la longevità (già discreta) aumenta in maniera esponenziale, regalandovi pomeriggi all'insegna della sfida più emozionante. Un must.

Andrea "Negative" Boschiere

Ulala non differisce troppo dalla sua controparte DC.

Una posa sexy per una protgonista affascinante.

SPACE CHANNEL 5

In diretta dal 2499, Ulala presenta il nuovo spettacolo di Space Channel 5!

Dopo il controverso Rez, Sony distribuisce Space Channel 5, titolo per alcuni versi atipico, che i possessori di Dreamcast hanno già avuto modo di sviscerare due anni fa. Prodotto da Sega e sviluppato dal team UGA, Space Channel 5 narra le vicissitudini di Ulala, giovane e conturbante anchor woman dell'omonimo network televisivo del prossimo 2499. L'invasione della terra da parte di uno sparuto gruppo di alieni (i Moroliani) sarà per Ulala l'occasione di realizzare un grande scoop e di risollevare le sorti finanziarie di Space Channel 5. L'improbabile trama alla base della produzione Sega altro non è che il pretesto per farci vivere l'ennesimo rhythm game, questa volta a base di pop-rock dalle sfumature allucinogene tipiche degli anni '70. Nei panni dell'affascinante Ulala, dovremo "copiare", pigiando i tasti del pad nella giusta sequenza, i passi di danza dei buffissimi Moroliani. La principale differenza tra Space Channel 5 e titoli come Parappa The Rapper o Guitar Freaks sta nel fatto che su schermo non vi sarà nessun indicatore che ci mostrerà quali tasti schiacciare e, soprattutto, quando premerli. Mai come questa volta dovremo fare affidamento sulle nostre "doti" musicali: la capacità di seguire il ritmo e la bravura nel rispettare il tempo saranno le chiavi di volta per la buona riuscita della missione di Ulala. Durante il ballo sarete altresì in grado, grazie alla pistola ad onde sonore della bella Ulala, di liberare gli umani catturati dagli alieni. Perfezionando la vostra tecnica, aumenterà esponenzialmente l'indicatore dello "share", situato nella parte bassa dello schermo. Se, malauguratamente, questo dovesse raggiungere lo zero, sarete costretti a ripetere dall'inizio lo stage in cui vi trovate. A livello tecnico, Space Channel 5 offre un curioso mix di poligoni, utilizzati per la modellazione di personaggi ed infrastrutture presenti nei livelli di gioco, e di FMV (in forma di stream continuo), che costituiscono la parte in movimento delle ambientazioni, alleggerendo il gravoso calcolo alla CPU. Il risultato, seppur alcune volte dia adito a scenari impercettibilmente scarni, garantisce un elevato numero di personaggi e colori su schermo. Le differenze con la versione Dreamcast, come del resto era lecito aspettarsi, sono minime: si può ammirare un cospicuo utilizzo di trasparenze ed effetti di illuminazione dinamica sulle vesti di Ulala nonché l'introduzione dei sottotitoli in lingua italiana. Presente anche il selettore della modalità 50/60 Hz che, oramai sembra essere divenuto uno standard per tutte le produzioni Sega. Il comparto sonoro, che per un titolo come questo rappresenta forse la caratteristica principale, non delude: simpatici motivi, in linea con lo spirito musicale a cui SC5 si ispira, sono accompagnati dal parlato campionato di Ulala e dei buffi alieni. Resta il rammarico per non poter usufruire di alcuna modalità audio ricercata, se non della sola (e solita) stereofonia. I difetti vanno ricercati semmai in una indiscussa ripetitività dell'azione e in una difficoltà calibrata sin troppo verso il basso, che potrebbe portarvi a terminare l'esperienza di gioco nel giro di qualche giorno.

Giuseppe Nigro

DISTRIBUTORE	SONY
GENERE	RHYTHM GAME
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	SEGA
SVILUPPATORE	UGA
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

CONTROL BOX — PlayStation 2

PLUS	MINUS
+ Una protagonista affascinante	- Alla lunga ripetitivo
+ Divertente	- Praticamente identico alla versione Dreamcast
+ Opzione 50/60 Hz	- Solo modalità Stereo

GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	7
SONORO	6
GLOBALE	7

Un porting senza eclatanti novità di un titolo originale e ancora valido. Se amate i rhythm game, fateci un pensierino.

CEL DAMAGE

I cartoni animati hanno deciso di darsele di santa ragione...

Alla luce delle ultime produzioni di videogiochi basati su cartoni animati, ci si rende conto di essere stati travolti da un'atmosfera buonista e positiva. I Pseudo Interactive ed EA hanno invece deciso di ispirarsi a qualcosa di più truce, nel più puro stile "Grattachecca e Fichetto", dando vita ad una banda di personaggi motorizzati del tutto psicopatici e dall'aspetto assurdo ed inserendoli in un contesto di combattimenti stradali simile per concezione alla saga di Twisted Metal.

Grazie al Cel Shading sembra di assistere ad un cartoon!

I dieci personaggi presenti sono stati creati seguendo uno stile completamente folle ed irriverente. Solo per nominarne alcuni: abbiamo Sinder, il mostro con problemi di stomaco, B.T. Bruno, l'operaio edile che porta con sé un feticcio di Elvis, e Flemming, il re della Distruzione.

Ogni personaggio possiede un proprio veicolo con cui gareggiare. I grafici hanno svolto un lavoro eccellente e il risultato è quanto di più vicino al reale aspetto di un cartone animato si possa ammirare su console. Merito soprattutto del Cel Shading, una particolare tecnica molto in voga in questi ultimi tempi. Tre tipi di eventi con 12 livelli ciascuno compongono il fulcro di Cel Damage, il primo dei quali è lo "Smack Attack": un vero Death Match stile Quake o Unreal Tournament, in cui bisogna raggiungere 500 "Smacks" (in pratica i frag dei due giochi sopracitati) per giungere alla vittoria finale. Per raggiungere lo scopo potremo adoperare le numerose armi disseminate sulla pista, tra le quali spiccano un paio di guantoni da boxe, un mitragliatore pesante e un'enorme ascia. L'ammontare degli smack ottenuti può variare in base all'arma usata, quindi uccidere un avversario con il mitragliatore ci ricompensa con un differente numero di smack rispetto a quelli che otterremmo utilizzando l'arpione. Il problema è che raggiungere quota 500 non solo è un'impresa improba, ma purtroppo mostruosamente monotona. Inoltre, non esiste alcuna opzione che ci permetta di modificare il numero di smack da raggiungere.

Il secondo evento è il "Gate Relay", una velocissima corsa senza un reale tracciato in cui dobbiamo trovare e attraversare i cancelli presenti in ogni livello il più velocemente possibile (aiutandoci con le frecce indicanti la direzione da seguire). L'ultima modalità è il "Flag Rally", una versione demente del "cattura la bandiera". Tutto quello che dobbiamo fare sarà collezionare 4 bandierine e portarle indietro al cerchio della vittoria. Fin qui tutto facile, ma in pratica ci sono solamente sei bandierine disponibili ed è difficile raccoglierne quattro prima che qualcun altro ci preceda. Nella maggior parte dei casi si viene eliminati prendendone al massimo un paio. Un evento in teoria simpatico, ma che si rivela piuttosto frustrante.

Altro difetto riscontrabile è l'altissima curva di apprendimento: in un gioco del genere dovrebbe essere richiesta pochissima esperienza, così da immergerci sin da subito nel vivo dell'azione! La difficoltà maggiore è costituita dall'esagerata velocità, che rende un'impresa impossibile governare i vari veicoli tanto che, a volte, capita di voler abbandonare il gioco per un eccessivo senso di impotenza. Tra le armi a disposizione, poi, alcune risultano palesemente superiori, rendendo inutili tutte le altre. Infine, il design dei livelli è un po' troppo monotono: ci si ritrova a gareggiare sempre in circuiti ovali o al limite in grandi zone aperte e le uniche cose che rendono più vari i livelli sono gli oggetti o le trappole in essi contenuti. L'opzione multiplayer (si può giocare anche in quattro sulla stessa console mantenendo una fluidità di 60 fps!) risolleva solo in parte le sorti di un titolo che non convince del tutto. Un vero peccato: nonostante il comparto tecnico sia di ottimo livello, lo stesso non si può dire della giocabilità, rovinata da una brutale ripetitività e da un design degli stage piuttosto approssimativo.

Massimiliano De Ruvo

IMPORT

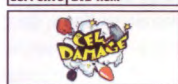
DISTRIBUTORE	IMPORT
GENERE	COMBAT RACING
GIOCATORI	1-4
PRODUTTORE	EA
SVILUPPATORE	PESUDO INT.
FORMATO	XBOX
SUPPORTO	DVD-ROM

CONTROL BOX — XBOX

PLUS	MINUS
+ Tecnicamente molto valido	- Controlli frustranti
+ Fluidità ancorata a 60 fps	- Percorsi monotoni
+ Possibilità di gioco a 4	- Longevità compromessa

GRAFICA	8
GIOCABILITÀ	4
LONGEVITÀ	4
SONORO	8

GLOBALE: 4

Tecnicamente ineccepibile, Cel Damage è afflitto da seri problemi relativi al controllo dei veicoli. Peccato.

Anche in due in split screen o in quattro, il motore grafico non mostra segni di cedimento.

Sconfiggendo tutti i boss della Ogre Tower, potremo conquistare la Ogre Armor.

TOP GAME!

GENMA ONIMUSHA

Samanosuke si rifà il look, lucida la sua katana e si materializza su Xbox

Quando Onimusha fece la sua apparizione in versione PS2 (mi riferisco, ovviamente, alla versione Pal), ricordo che rimasi piacevolmente sorpreso: finalmente un survival-horror con molta più azione rispetto ai vari capitoli di Resident Evil! Da allora di acqua sotto i ponti ne è passata, molti giochi hanno avuto l'onore di transitare attraverso il tray del mio monolite e, nonostante tutto, sono ancora qui a parlare di questo titolo. La console di Bill Gates ha lottato per avere il suo action-survival-horror e Capcom l'ha accontenta, regalandole la conversione riveduta e corretta di un titolo che in Giappone miete già una gremita massa di proseliti. Esaminiamo assieme, dunque, Genma Onimusha in versione USA, primo di una lunga serie di titoli (si spera) che Capcom produrrà per Xbox.

Per chi non conoscesse il gioco in questione, vi ritroverete ad impersonare un samurai, tale Samanosuke, intento a combattere un'orda di demoni rapitori della principessa di turno da salvare. Tutta la vicenda è ambientata in una sorta di Giappone medievale, dove a regnare è il guerriero più abile con la katana.

Come già accennato, rispetto al più noto Resident Evil, Onimusha dà molta più importanza all'azione vera e propria. Di conseguenza, dovrete affrontare molti combattimenti, relegando a mero "contorno" i vari enigmi (generalmente simili e abbastanza facili). La vostra katana (capace di scatenare alcune magie in determinate circostanze), non sarà l'unico strumento in grado di facilitarvi la missione: Samanosuke indossa infatti un particolare guanto magico in grado di risucchiare l'energia ascetica (detta "soul energy") che i nemici rilasciano una volta sconfitti. Questa energia è di quattro tipi diversi (a differenza dei tre presenti nella versione originale del gioco): rossa, che permette di potenziare gli oggetti in vostro possesso, gialla e blu, in grado di farvi recuperare rispettivamente energia e mana persi, ed infine verde, novità principale della versione Xbox. Una volta risucchiata, l'energia mistica verde andrà a riempire un'apposita barra situata nella parte alta dello schermo, in grado di rendervi invincibili una volta raggiunto il livello massimo. L'aspetto più importante di questa piccola novità è la possibilità di perdere tutta la soul energy accumulata se si viene colpiti duramente da un demone. Questo fattore introduce una maggiore varietà all'azione, rendendola di fatto, molto più stimolante.

IMPORT

DISTRIBUTORE	IMPORT
GENERE	ACTION-ADVENTURE
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	CAPCOM
SVILUPPATORE	CAPCOM
FORMATO	XBOX
SUPPORTO	DVD-ROM

Ayane, la bambola maledetta sembra essere un nemico invulnerabile.

Dovrete raccogliere l'energia rigenerante prima che lo facciano i vostri avversari.

Inoltre, per risucchiare l'energia mistica prima dei nemici, dovrete instaurare con loro una "guerra-lampo" a colpi di tasto A (leggi: schiacciare il tasto come forsennati). Nel corso della vostra avventura avrete modo di trovare delle fontane in grado di riportare ai massimi livelli la vostra scorta di mana, nonché locations particolari nelle quali potrete ottenere oggetti speciali, spesse volte utili per sopravvivere agli scontri con i boss. Parlando di giocabilità, posso affermare senza ombra di dubbio che il sistema di controllo è rimasto pressoché invariato. Comandare Samanosuke risulta assai immediato grazie ai tasti del pad Xbox assegnati agli attacchi normali al calcio, alle mosse speciali e alla difesa dai colpi degli avversari (non tutti però possono essere bloccati). Inoltre, come già visto in Devil May Cry e, naturalmente, nella versione originale di Onimusha, i demoni presenti nelle varie locations continueranno a rigenerarsi molteplici volte, costringendovi ad un duellare continuato ma fortunatamente quasi mai monotono: i combattimenti infatti sono in grado di regalare una sana dose di divertimento. Anche la posizione delle telecamere virtuali è particolarmente azzeccata; solo occasionalmente potrà capitarvi di avere la visuale impallata da un nemico (ma sono casi talmente rari da non pregiudicare minimamente la fruibilità del prodotto).

"Per quanto riguarda la parte tecnica, non sono state apportate grandi modifiche rispetto alla versione per Ps2."

Per quanto riguarda la parte tecnica, non sono state apportate grandi modifiche rispetto alla versione per PS2. La grafica denota una maggiore pulizia e gli ambienti sono ancora belli a vedersi ma, tutto sommato, siamo in presenza di un porting da PS2, ergo, le caratteristiche della "consolona" di casa Microsoft non sono state sviscerate al meglio. Genma Onimusha resta comunque uno dei migliori giochi dal punto di vista tecnico, almeno tra quelli appartenenti alla categoria dei survival-horror (anche perché su Xbox per ora c'è ben poco!).

Le differenze con la versione PS2, oltre all'aggiunta della soul energy verde, riguardano la presenza di nuovi nemici (tale Shark e Ayame, bambola demoniaca dotata di vita propria) e di nuove aree segrete da visitare (se riuscirete a sconfiggere tutti i boss nella Ogre Tower, vi sarà possibile indossare la Ogre Armor), la codifica in Dolby Digital 5.1 del sonoro, l'utilizzo di un nuovo super attacco e la presenza di nuove scene d'intermezzo (selezionabile il parlato tra Jap e Inglese). Aggiunte che non rappresentano un upgrade di poco conto, ma che denotano una certa attenzione da parte di Capcom sulla qualità finale del suo primo prodotto per Xbox. A volere esser crudi però, dietro un luccicante restyling si nasconde lo stesso Onimusha già giocato su PS2: bello quanto volete ma, troppo breve. Inoltre i caricamenti sono piuttosto lunghi rispetto alla versione PS2. Se non siete degli accaniti giocatori, potrebbe durarvi un bel po', in caso contrario rischiate di completarlo nel giro di un paio di giorni o poco più. E poi? Potrete sempre rigiocarlo. In conclusione, Genma Onimusha merita l'attenzione di tutti i neo-possessori di Xbox, anche se il risultato finale è minato da una ridotta durata di vita. Se, come me, amate questa tipologia di giochi, compratelo senza pensarci due volte, altrimenti dategli comunque un'occhiata: ne vale davvero la pena.

Andrea "Negative" Boschiere

CONTROL BOX — XBOX

PLUS	MINUS
+ Grafica e animazioni molto curate	- Poche innovazioni rispetto alla versione PS2
+ Divertente come un classico picchiaduro	- Longevità limitata
+ Stupende le sequenze in FMV	- Lunghi caricamenti

GRAFICA	9
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	7
SONORO	8
GLOBALE	8

Il primo titolo sviluppato da Capcom per Xbox è sicuramente un valido acquisto se amate gli action-adventure.

RESIDENT EVIL SURVIVOR 2 CODE: VERONICA

Riuscirà il seguito dello spin-off di Resident Evil a far meglio del suo predecessore?

Basato sull'ultimo (in ordine cronologico) episodio dell'ormai storica saga targata Capcom, (Resident Evil - Code: Veronica), Resident Evil Survivor 2 fece la sua apparizione lo scorso anno in versione coin-op grazie alla collaborazione tra Capcom e Namco, presentandosi come titolo che avrebbe introdotto in un "gun shooter game" la possibilità di muoversi liberamente nell'area di gioco, avvicinandosi quindi, alla meccanica di gioco degli sparatutto in prima persona.

Lo scarso successo riscosso non ha scoraggiato la Capcom, che ne ripropone la conversione su PS2 con risultati alquanto disarmanti, così come accadde per il precedente Resident Evil: Survivor uscito tre anni addietro su PsOne.

GunCon 2 alla mano, prenderemo il controllo di uno tra i 2 protagonisti di Code Veronica, Claire Redfield e Steve Burnside, nel tentativo di fuggire dall'isola/prigione, facendoci strada tra zombi, hunter ed amenità varie, tipiche dei vari Resident Evil. Scopo di ogni stage è quello di trovare la chiave per la stanza del boss, ridurre quest'ultimo a malpartito e passare al quadro successivo. Ci muoveremo quindi liberamente utilizzando la croce direzionale posta sulla GunCon 2, mentre con i tasti A e B laterali potremo voltarci verso destra e sinistra. Tutto dannatamente scomodo, lento ed impreciso. Fortunatamente è possibile utilizzare un normale Dual Shock per controllare il nostro alter ego digitale. Nel corso dell'azione saremo coadiuvati dalla controparte controllata dalla CPU o da un secondo giocatore. Nel primo caso, purtroppo, il nostro alleato dimostrerà un'intelligenza artificiale alquanto limitata, infischiandosene beatamente di quanto accade, vagando per lo schermo e sparacchiando a casaccio. È ovvia conseguenza che l'interesse per un titolo simile venga scemando dopo poche sedute di gioco continuato. Tecnicamente poi, Survivor 2 risulta improponibile su una PS2: textures di pessima qualità, design dei personaggi grezzo e poco definito, rallentamenti frequenti e collisioni imprecise, il tutto gestito da un engine tridimensionale incapace di mantenere 30 fps costanti nonostante l'esiguo numero di poligoni impiegati. Unico punto a favore gli effetti sonori, realizzati decentemente ma sempre nella media, così come i temi di accompagnamento, tutto sommato gradevoli anche se non eccezionali. In conclusione, così come il predecessore, questo spin-off della serie di Resident Evil non fa certamente onore al prestigio di un marchio come Capcom: una realizzazione pessima, una giocabilità scadente ed un sistema di controllo sicuramente discutibile ne fanno un prodotto da tenere a debita distanza. Sconsigliato anche ai "Resident Evil fans".

Simone Menghini

DISTRIBUTORE	C.T.O.
GENERE	SPARATUTTO
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	CAPCOM
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

RESIDENT EVIL SURVIVOR 2 CODE: Veronica

La conversione Pal presenta le tanto odiate bande superiori e inferiori e viaggia a 50 Hz.

CONTROL BOX PlayStation 2

PLUS	MINUS
+ Personaggi della saga	- Realizzazione tecnica indegna di PS2
+ Possibilità di utilizzare il pad	- Giocabilità scadente
	- Intelligenza artificiale insulsa
	- Sistema di controllo discutibile

GRAFICA	4
GIOCABILITÀ	4
LONGEVITÀ	4
SONORO	6
GLOBALE	4

Se questo sarà davvero l'ultimo episodio della serie disponibile su PS2, non saranno in molti a rattristarsi.

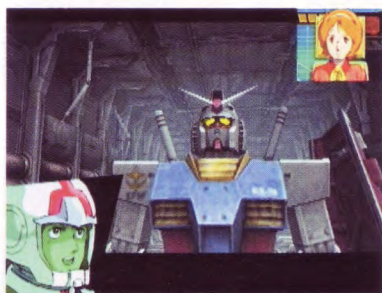
KIDOU SENSHI GUNDAM RENPOU VS ZEON DX

Nessuno ce la fa contro Gundam!

Dopo una lunga serie di titoli ispirati ad una delle icone robotiche più famose della tradizione manga, Bandai, barcamenandosi tra produzioni di grande successo, spesso deteriorate da una dubbia realizzazione tecnica, ci regala uno dei migliori giochi dedicati al nostro amato Mobile Suit grazie, soprattutto, alla preziosa collaborazione di casa Capcom.
Conversione di un osannato (almeno in Giappone) coin-op uscito nel 2001 su scheda Naomi, Kidou Senshi Gundam: Renpou vs. Zeon DX vede i Mobile Suit della Federazione ed i temibili mech del Principato di Zion darsi battaglia all'interno di arene, riprendendo lo stile di altri due grandi titoli "robotici" come Virtual On ed Armored Core. Una volta selezionato il nostro Mobile Suit o Zak che sia, tra i 18 inizialmente disponibili, dovremo scegliere l'armamento che più ci aggrada e quindi il nostro alleato, che ci accompagnerà per tutte le missioni del gioco duellando nello spazio, sott'acqua e in diverse altre locations. Gestire la nostra controparte robotica risulta alquanto semplice: con lo stick analogico sinistro ci muoveremo a 360°, con il tasto X ci prodigheremo in brevi sobbalzi. Utilizzeremo le nostre armi a corta e lunga gittata, rispettivamente con triangolo e quadrato, in alcuni casi potremo sfruttare anche R1 per un terzo tipo di attacco (ad esempio la "machine gun" dell'RX78). Infine, il tasto cerchio ci consentirà un utile lock dei nemici, mentre con L1 indirizzeremo il nostro alleato verso una strategia più offensiva o ad una prudente azione di copertura. Graficamente il lavoro svolto da Bandai è notevole, per quanto non si possa definire miracoloso: i mech risultano ben modellati e si muovono fluidamente nelle arene, tra esplosioni ed effetti grafici gradevoli, anche se nelle situazioni più frenetiche e popolate (saranno molti i casi con più di 3 mech di diversa grandezza contemporaneamente su schermo), bisogna però rilevare qualche piccolo rallentamento. Gli effetti sonori ricalcano fedelmente la serie animata, con accompagnamento "cantato" in alcuni stage. Si entra facilmente nel meccanismo del gioco, padroneggiando subito i controlli, che purtroppo non risultano sempre reattivi alle sollecitazioni del giocatore. Stessa cosa si può dire della risposta del nostro alleato (controllato dalla CPU) alla strategia che gli impartiremo: la conclusione più ovvia è che spesso "chi fa da sé fa per tre". Comunque sia, vi divertirete non poco a provare tutti i mech presenti nel gioco, differenti per armamento e caratteristiche. Senza contare quelli segreti, sbloccabili una volta completate le 23 missioni. Il titolo Bandai offre, oltre ad Arcade Mode e Mission Mode, una interessante opzione Multiplayer (Versus e Cooperation) che, a discapito di una riduzione di dettaglio e di campo visivo split screen, offre la possibilità a due giocatori di riprovare le sensazioni trasmesse dal coin-op. Da segnalare la possibilità, ristretta al pubblico giapponese, di potersi sfidare in scontri stellari on line tramite il server a pagamento gestito da KDDI per conto di Capcom. Longevità quindi assicurata. L'ultimo titolo dedicato al celebre Mobile Suit risulta quindi essere una delle più riuscite produzioni "anime license" degli ultimi tempi. Se siete dei fans di Gundam non fatevi sfuggire questo titolo; se non lo siete, dategli un'occhiata: potreste diventarlo.

Simone Menghini

Grazie a Capcom, siamo finalmente entrati in possesso di un buon titolo ispirato a Gundam.

DISTRIBUTORE	IMPORT
GENERE	AZIONE
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	BANDAI
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

CONTROL BOX PlayStation.2

PLUS	MINUS
+ Immediato	- Sporadici rallentamenti
+ Ricalca fedelmente il mondo Gundam	- Controlli non sempre reattivi
+ Opzione multiplayer ben implementata	- Intelligenza artificiale del mech alleato spesso altalenante

GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	8
SONORO	7
GLOBALE	7

Se amate la follia la saga di Gundam e possedete una PS2 Jap, acquistate pure questo buon titolo di Bandai.

HERDY GERDY

Dopo una lunga attesa, siamo pronti a seguire le avventure del tenero Herdy!

Il tempo trascorso tra l'annuncio da parte di Core Design dello sviluppo di questo titolo e la sua effettiva commercializzazione ha generato in noi aspettative piuttosto elevate: un concept parzialmente innovativo, unito ad un caratteristico stile grafico in linea con le più recenti produzioni Disneyane, preannunciava un gioco in grado di apportare una ventata di novità ed interesse nel panorama videoludico moderno. Scopriamo assieme se Eidos e Core hanno saputo rispettare le premesse.
Herdy Gerdy è una sorta di "action-platform-puzzle-adventure" (e chi più ne ha, più ne metta!) ambientato in un mondo bucolico rappresentato in grafica interamente poligonale dallo stile marcatamente cartoonesco. Il protagonista è Gerdy, un simpatico pastorello con l'infausto compito di sconfiggere il malvagio pastore Sadorf, colpevole di non voler più restituire la mitica ghianda magica affidatagli dagli anziani dell'isola. Tale ghianda fa sì che nel mondo pastorale di Gerdy regnino l'armonia e la prosperità. Un'antica legge prevede lo svolgimento di un torneo ogni 4 anni tra i migliori pastori dell'isola per decretare il nuovo possessore del magico frutto. Ma il malvagio Sadorf, per evitare di essere sconfitto dal padre di Gerdy (il miglior pastore di sempre), pensa bene di lanciargli un sortilegio così da impedirgli la partecipazione al torneo. Al nostro simpatico fanciullo non resta che partire per un'avventura che lo porterà (e vi porterà), attraverso 35 livelli di gioco, ad acquisire l'esperienza necessaria a sostenere lo scontro con Sadorf al posto di suo padre e recuperare quindi la preziosa ghianda. Come già accennato, Herdy Gerdy esibisce diverse peculiarità di gioco fuse insieme. Il titolo Eidos è platform, in quanto Gerdy può saltare e arrampicarsi su dislivelli in modo da raggiungere locations altrimenti inaccessibili, è puzzle, poiché il giovane pastore dovrà guidare le mandrie di Doops (bizzarre creature del loco con una innata tendenza al suicidio) alcune volte facendole interagire fra di loro (sotto questo aspetto ricorda un po' il leggendario Lemmings) ed infine adventure: Herdy dovrà interagire con i numerosi personaggi che popolano la sua isola, instaurando vivaci dialoghi.
Il gioco si dipana tra missioni che comportano nella maggior parte dei casi il recupero dei Doops: in pratica, bisognerà spingere le tenere bestiole verso apposite recinzioni di

I Doops vi seguiranno come pecorelle ai vostri ordini. Cercate di portarli tutti in salvo.

La caratterizzazione dei personaggi non giocanti è curata quanto quella del protagonista.

La qualità delle textures è altalenante.

salvataggio, prima che queste vengano assalite e letteralmente ingerite dai temibili Gromps, predatori locali. Tale operazione di recupero è agevolata da alcuni oggetti che Gerdy deve trovare durante le sue esplorazioni. Tra i primi che troveremo meritano citazione il bastone da pastore e gli stivali magici. Il bastone, emettendo una soave melodia, consente di attirare gli animaletti a sé (un po' come il piffero magico de "Il Pifferaio di Hamlin"), mentre gli stivali permettono a Gerdy di saltare più in alto e di effettuare la corsa. Durante la fase esplorativa, la visuale si mantiene quasi sempre dietro le spalle del protagonista, mostrando un mondo graficamente incantato, afflitto da un leggerissimo fogging che cela alcune piccole imperfezioni a livello di pop-up. Quando però prenderemo il comando del gregge dei Doops, la telecamera allargherà di conseguenza il suo campo visivo, permettendoci, più o meno, di mantenere un orientamento costante. Proprio qui sorgono i problemi di Herdy Gerdy: per mantenere un tale impianto visivo, gli sviluppatori della Core Design sono scesi a compromessi col frame rate: dai 25/30 fps di base (derivanti dall'attivazione o meno dell'opzione per i 60 Hz), si cala drasticamente a 20/15, con notevoli disagi causati da rallentamenti e sussulti dello scrolling. Tutto sommato, questo non è certo un complimento per Herdy Gerdy, giacché, a parte il protagonista, qualche nemico e qualche sporadico PNG, la mole di poligoni che PS2 deve gestire (fondali a parte) non mi sembra elevatissima. Anche le textures non convincono appieno: sebbene colorate e varie, alcune risultano sbiadite e sfocate.

Praticamente assenti effetti speciali degni di tale nome: si segnala solamente un gradevole utilizzo di quello particellare (adoperato per la rappresentazione della polvere) e un effetto acqua sufficientemente apprezzabile ma non certo eclatante. I caricamenti sono una vero incubo risultando: frequenti e lunghi. Altalenanti le numerose sequenze in real time cui assistiamo durante il gioco: se alcune si fanno ammirare per uno splendido character design e per una regia adeguata, molte risultano noiose e poco ispirate. Passando ai lati positivi, non si può fare a meno di lodare Core per le splendide animazioni di cui sono stati dotati Herdy e la fauna locale. In alcuni frangenti sembra di assistere ad un reale cartone animato di classe Disney (benché alcuni personaggi soffrano di una cattiva giunzione dei poligoni). Altra sorpresa viene dalla possibilità di selezionare il parlato e il testo anche in lingua italiana (peccato che la sincronizzazione tra labiale e parlato lasci veramente a desiderare) e dall'inclusione, nelle opzioni, del selettore della modalità 50/60 Hz. Splendida la colonna sonora in Dolby Surround con motivetti allegri ed epici, perfettamente in linea con lo spirito rurale a cui fa fede il gioco. Accattivanti anche gli effetti sonori, che godono di tutta una serie di campionamenti e si arricchiscono dei "rumori" dell'ambiente circostante (cinguettii di uccelli, rumore dell'acqua e della pioggia, ecc...). Presente nel DVD una sezione dedicata agli extra, con un "making of" sbloccabile trovando le campanelle d'oro nascoste nei vari livelli.

"...la visuale si mantiene quasi sempre dietro le spalle del protagonista, mostrando un mondo graficamente incantato..."

Herdy Gerdy è un prodotto che ha generato in me sensazioni contrastanti: da un lato non posso non constatare come Core abbia cercato di proporre un titolo atipico e innovativo. Ad un'apparente prima occhiata, il titolo sviluppato da Core Design potrebbe sembrare il tipico platform pensato esclusivamente per un pubblico di minori, ma giocandoci a lungo, è in grado di rivelarsi un titolo capace di appassionare l'utente più smaliziato, grazie al suo grado di sfida accettabile e alla sua (pur minima) componente strategica. Senza dimenticare l'elevata quantità di caratteristiche inedite che apporta nel parco software PS2. Il rovescio della medaglia è costituito da una realizzazione tecnica vacillante. Ciò stupisce, soprattutto, se consideriamo che il titolo distribuito da Eidos è stato in produzione per più di due anni! Personalmente vi consiglio di provarlo prima di acquistarlo.

Massimiliano De Ruvo

DISTRIBUTORE	HALIFAX
GENERE	PLATFORM/PUZZLE
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	EIDOS
SVILUPPATORE	CORE DESIGN
FORMATO	PS2
SUPPORTO	DVD-ROM

HERDY GERDY

CONTROL BOX — PlayStation 2

PLUS	MINUS
+ Animazione di Gerdy da premio Oscar!	- Alcune textures blande
+ Sonoro in Dolby Surround	- Frame rate instabile
+ Concept innovativo	- Caricamenti tediosi

GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	7
SONORO	8
GLOBALE	6

Un buon titolo rovinato parzialmente da una realizzazione tecnica ove si alternano alti e bassi.

Una volta appurato che Amped è una simulazione, avrete di che divertirvi.

AMPED FREESTYLE SNOWBOARDING

Dopo il buon SSX Tricky, anche Microsoft si tuffa nella pista innevata...

IMPORT

DISTRIBUTORE	IMPORT
GENERE	SPORT
GIOCATORI	1-4
PRODUTTORE	MICROSOFT
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	XBOX
SUPPORTO	DVD-ROM

amped

Gli stupendi tracciati, la modalità "Killer Career", l'ottimo sistema di acrobazie ed un flessibile setup dell'audio fanno di questo gioco un vero must per gli amanti del genere. Visivamente sorprendente, Amped ci mostra paesaggi ottimamente renderizzati e visualizzati in alta risoluzione. Una dozzina di tipi diversi di alberi riempie le zone tra le quali scorre la pista. La cosa più impressionante è la qualità delle textures dei terreni presenti: si va dalla neve fresca di vario spessore, al ghiaccio leggermente ricoperto. La visuale dell'orizzonte è virtualmente infinita e non presenta problemi di pop-up, il tutto poi si muove costantemente a 60 fps. Solamente la telecamera, che ci inquadra prima della partenza (ruotando attorno a tutta la scena), non raggiunge quel frame rate, ma ciò non inficia assolutamente sulla giocabiltà. Il fulcro di Amped è la modalità "carriera", nella quale si possono assegnare al nostro atleta gli skill points (punti abilità), distribuendoli tra le 5 caratteristiche disponibili: jump, balance, switch, speed e spin. Si partirà con 2 montagne sbloccate, ognuna con 2 corse, per un totale di 4 piste. Per accedere alle altre corse sarà necessario impressionare i media compiendo acrobazie accanto alle icone apposite, mentre, per guadagnare nuove tavole (molte delle quali influiscono sulle caratteristiche psichiche e fisiche del nostro personaggio), bisognerà convincere gli sponsor con alcune acrobazie a loro gradite. Per guadagnare un copioso numero di skill points sarà altresì necessario abbattere i record nell'opzione challenges.

Il sistema di controllo è sorprendentemente ottimo. Nonostante non sia dei più semplici e non somigli a quelli presenti in Tony Hawk o SSX, padroneggiare i comandi risulta quindi piuttosto intuitivo e alla lunga migliore di quanto non accadeva con i due titoli anzi citati. Il livello di realismo che raggiunge Amped è davvero impressionante: nell'atterraggio dopo un salto, ad esempio, va considerato il tipo di terreno presente per evitare disastrose cadute. L'opzione multi-player concorre ad aggiungere quel pizzico di varietà in più che non guasta mai, ma non è consigliata a chi cerca un'esperienza arcade che farebbe meglio a giocare SSX Tricky, più che altro per il fatto che in Amped viene enfatizzata maggiormente la componente simulativa e di dominio della pista a discapito della violenza o di altri divertenti ma irrealistici elementi. Volendo azzardare un paragone, Amped sta a GT3 come SSX sta a Road Rush. La componente audio è sembrata piuttosto solida. Le 150 melodie inserite sono molto più che sufficienti, considerando che riuscirete a ricordarne a malapena la metà.

È possibile inserire anche le proprie canzoni (tramite la possibilità di Xbox di rippare le tracce audio dei nostri CD). Nulla da eccepire per quanto riguarda gli effetti sonori. Gli altri avversari pronunciano frasi simpatiche mentre ci sorpassano e, anche quando pensiamo di conoscerle tutte, ecco che ne spunta qualcuna del tutto nuova. Chissà se nella versione Pal godremo del doppiaggio in lingua italiana... Amped si rivela un gioco eccellente: se siete amanti degli sport estremi, fatelo vostro

Massimiliano De Ruvo

Le textures del manto nevoso sono qualcosa di terribilmente dettaglato.

CONTROL BOX XBOX

PLUS	MINUS
+ Tecnicamente impressionante	- Potreste non amare il genere
+ Colonna sonora personalizzabile	- Poco arcade
+ Numerose modalità multiplayer	

GRAFICA	9
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	7
SONORO	8
GLOBALE	7

Una prova di forza per Xbox che ammalierà non solo i fanatici degli sport estremi. Gli altri diano pure un'occhiata.

GT CONCEPT TOKYO 2001

Avete mai sognato di pilotare una vettura concettualmente inesistente?

Dedicato ai modelli prototipo presentati alla trentacinquesima edizione del Tokyo Motor Show (26 ottobre - 7 novembre 2001), GT Concept non è un vero seguito, ma una sorta di data disk che non necessita di Gran Turismo 3 A-Spec per essere giocato al Mukuhari di Chiba. Come avrete ben capito, con GT Concept possiamo metterci alla guida di vetture che difficilmente troveremo sul mercato reale. Tra le più curiose vi voglio segnalare il graziosissimo Pod della Toyota che comunica le sue "emozioni" variando i colori dei led posti sul frontale in base alla vostra condotta di guida. Il Pod è anche in grado di comunicare con le altre vetture sue simili grazie ad un radiotrasmettitore in grado di avvisare il repentino sorpasso o richiedere la precedenza. Il pacchetto ludico offre un totale di 51 macchine e 5 tracciati disponibili, anche in modalità reverse. Fa il suo ritorno la pista Autumn Ring, molto apprezzata dai fans di GT2. Gli altri circuiti sono ripresi da GT3, con piccoli accorgimenti sul lato estetico. La qualità grafica di GT Concept infatti, non si discosta molto dalla quanto già espresso dal terzo capitolo, semmai ne amplifica la bellezza con una fluidità lievemente maggiore e alcune textures rimesse a nuovo. Da lodare l'environmental mapping sulle vetture, ora ancora più completo e definito, e la possibilità di zoomare nei replay grazie al tasto triangolo. Il sonoro è buono, visto che aggiunge alcune nuove musiche alla track-list giapponese di GT3; splendidi come al solito gli effetti audio, con riproduzioni quasi perfette dei rombi delle automobili. La giocabilità tende giustamente ad un tipo di guida Arcade, lasciandovi completare con molta facilità le competizioni (vi basterà correre una o due volte su di un tracciato per raggiungere l'oro). Il sistema di gioco è molto semplice: per gareggiare su di un circuito, questo andrà prima sbloccato in una specie di test a tempo, nel quale dovremo dare il nostro meglio per battere il record.

Sbloccheremo così la pista, che potrà essere utilizzata in modalità Arcade. È inoltre possibile, prima di iniziare una gara, scegliere tra le configurazioni ASM-TCS, TCS o OFF, che attivano o disattivano gli aiuti oltre che controllare i parametri principali della vettura (i rapporti del cambio, l'inclinazione degli alettoni...) in un apposito menu. Ogni piazzamento conquistato ci regalerà una automobile nuova (salvo esaurimento scorte) e una mappa dettagliata (Game Status) ci mostrerà quanto abbiamo vinto e quanto rimane ancora da conquistare. Da segnalare che GT Concept può essere giocato sia in 4:3 che in 16:9 e che supporta il volante GT Force di Logitech e il collegamento tramite l'i.link per sfide in multiplayer. Un titolo di tutto rispetto, dunque, che, anche se breve, nessun fans di GT dovrebbe lasciarsi sfuggire. Gli utenti europei sappiano che Sony prospetta di far uscire una versione leggermente riveduta (probabilmente nel numero di vetture a disposizione) e diversificata nel nome (il titolo muterà in Gran Turismo Next) entro la fine dell'anno.

Davide Belardo

IMPORT

DISTRIBUTORE	IMPORT
GENERE	RACCING
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	SCE
SVILUPPATORE	POLIPHONY
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

GRAN TURISMO Concept

Due Pod si avvicinano in atteggiamento curioso.

La pista Autumn Ring fa il suo ritorno per la nostra gioia.

CONTROL BOX — PlayStation 2

PLUS	MINUS
+ Una pista "inedita"	- Longevità non agli stessi livelli di GT3
+ Vetture Concept curiose e ben realizzate	- È solo un costoso upgrade
+ Leggere migliorie estetiche	

GRAFICA	9
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	6
SONORO	8
GLOBALE	7

Nulla di così trascendentale da farvi spendere più di 70 Euro. Per gli amanti della serie, un simpatico upgrade.

MAXIMO: GHOSTS TO GLORY

Preparatevi a rinverdire i fasti degli action game vecchia scuola: Capcom vi trasporta indietro nel tempo in un glorioso tributo a Ghosts'n'Goblins

Sviluppato dal team Capcom Digital Studios, Maximo si pone ai possessori di PS2 come seguito non ufficiale della saga di Ghosts'n Goblins. Difatti il nuovo titolo Capcom, dichiaratamente un tributo al suo precursore bidimensionale, prende in prestito molte caratteristiche dalla leggendaria saga di Artù, pur offrendo sostanziali novità che lo portano a sostenersi da solo anche con il proprio nome. La trama, rivelata per mezzo di illustrazioni realizzate a mano da Susumu Matsushita (bravissimo disegnatore giapponese, noto in patria per le sue vignette su Famitsu Weekly), vede il ritorno di Maximo in patria. All'iniziale senso di benessere si sostituiscono presto agitazione e stupore: il regno di Maximo è stato infatti usurpato dal malvagio Achille. Come se ciò non bastasse, egli ha imprigionato le quattro negromanti del reame e rapito la bellissima regina Sophita. Circondatosi da un esercito di bizzarre creature, che spaziano da zombi a scheletri indemoniati, Achille è convinto di averla fatta franca. Toccherà a voi dimostrare il contrario, aiutando Maximo a riconquistare il suo regno. Il gioco non è altro che un action game tridimensionale, condito da una componente platform di tutto rispetto.

DISTRIBUTORE	C.T.O.
GENERE	PLATORM/AZIONE
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	CAPCOM
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

MAXIMO

La visuale è fondamentalmente posizionata alle spalle del giocatore, ciò nonostante, la telecamera virtuale tende ad assumere una posizione obliqua rispetto al piano orizzontale, regalando ai giocatori una curiosa reminiscenza "residenteviliana". Durante il vostro vagabondare nei livelli, la gestione di tale telecamera da parte della CPU, si rivelerà non sempre perfetta: spesso Maximo andrà incontro ai nemici senza neppure accorgersene. Fortunatamente, alla sola pressione del tasto R1 potremo istantaneamente riposizionare l'inquadratura alle spalle del nobile combattente. Dopo un primo livello ambientato in un cimitero (dove verserete la classica lacrimuccia in onore della saga di Ghosts'n'Goblins) le ambientazioni successive subiranno un drastico cambiamento. Se vi aspettavate di avere a che fare con gargoyles, pipistrelli, zombi e affini per tutta la durata del gioco, sappiate che Maximo sarà costretto a girovagare avanti ed indietro nel tempo, e vedersela con piante carnivore, cavernicoli e coccodrilli. Costante di tutto il vostro viaggio è la presenza di famelici scheletri, agghindati in guisa adeguata allo stage di provenienza.

La componente azione del titolo Capcom, è inframmezzata da elementari enigmi, che si riducono a raccogliere una determinata chiave per aprire una determinata porta. Sufficientemente approfondito anche il lato strategico-tattico di un titolo molto arcade: accumulando le monetine sparse all'interno dei livelli e nei forzieri (fate attenzione a quelli "carnivori"), potrete acquistare nuovi parti di armatura, nuovi crediti per continuare a giocare e nuove abilità. A differenza del suo illustre predecessore, Maximo non perde l'armatura al primo colpo, ma conseguentemente: una barra posta in alto dello schermo vi indicherà lo stato di salute della

Il primo livello è un omaggio diretto al mondo di Ghosts'n Goblins, gli altri vi vedranno scorazzare in giro nel tempo.

Uno dei bizzarri guardiani di fine livello.

Maximo può sferrare fendenti laterali o verticali, effettuando anche un doppio salto.

vostra bardatura metallica (che equivale poi al vostro stato fisico). Esaurire tutte le tacche di tale barra, vorrà dire ammirare il nostro eroe in un simpatico completino intimo a pois rossi. Per quanto riguarda l'armamento in dote al nostro cavaliere, questo non è diversificato ma, una volta raggiunta la combinazione ideale, può essere altamente devastante. All'inizio del gioco, Maximo ha a disposizione una spada con la quale può scagliare fendenti laterali e verticali, e uno scudo, utilizzabile anche come boomerang (non abusatene: anche lo scudo ha una sua energia). Con l'avanzare dei livelli sarà possibile upgradare il vostro stato offensivo, donando alle vostre armi i poteri degli elementali (fuoco, ghiaccio).
Iniziamo la disamina tecnica concentrandoci sul reparto grafico. C'è da dire che il look infuso dagli sviluppatori Capcom rende giustizia ai ferventi sostenitori della saga originale. Seppur Maximo non faccia della veste cosmetica la sua carta vincente, grazie ai buoni effetti di luce e di trasparenze, ad una fluidità sempre costante e a dei bellissimi ambienti cangianti (proprio come accadeva nei precursori bidimensionali), il titolo Capcom riesce a ritagliarsi una fetta di rilievo nella torta che compone i giochi visivamente più belli ammirati su PS2. Peccato solamente per la visuale dell'orizzonte, mai troppo distante, e per le canoniche scalette dovute al mancato utilizzo del chip AA (a questo punto comincio a chiedermi se davvero esista...). Le animazioni sono discrete: alcuni nemici non sembrano molto convincenti e avrebbero meritato una resa migliore. Il sonoro riprende in maniera ispirata i brani più celebri della saga: anche in questo caso, un brivido attraverserà la vostra schiena quando ascolterete l'arrangiamento del primo quadro del mitico Ghosts'n'Goblins. Maximo dà il suo meglio nella giocabilità. È davvero piacevole andare in giro per i vari mondi a fare a fette i nemici, soprattutto per merito di una difficoltà ben calibrata (sarei quasi tentato di affermare che Maximo è un gioco difficile) e di un sistema di controllo sempre pronto a reagire ai nostri input con prontezza e precisione. La longevità ne risente di conseguenza: dovrete sudare le proverbiali sette camicie prima di riuscire a sconfiggere il malvagio Achille. Ulteriori note positive vengono dalla conversione in formato Pal: selettore della modalità 50/60 Hz e completa localizzazione in lingua italiana (non che ce ne fosse troppo bisogno, però...). A questo punto cominciate a spulciare la lista delle software house e aiutateci ad individuare quelle che ancora considerano il popolo di videogiocatori europeo alla stregua di terzo mondo videoludico...
Davide Belardo

Gli acquirenti della versione nipponica di Maximo, che avevano avuto la briga di prenotare la loro copia prima che giungesse sugli scaffali dei magazzini giapponesi, potevano ricevere un bellissimo paio di boxer griffati Capcom, con tanto di cuoricini!

THE STORY SO FAR

CRONOLOGIA DI UN CAVALIERE IN MUTANDE

Ghosts'n Goblins (Makaimura) 1985

Capostipite della saga, Ghosts'n Goblins ci metteva nei panni di Sir Arthur alle prese con orde di gargoyles, zombi e mostri infernali, intenti a salvare la nostra amata principessa. Un titolo di enorme successo, tanto da essere stato convertito per quasi tutti i sistemi casalinghi dell'epoca: dal C64 al Nintendo 8-bit. Senza dimenticare che è stato riproposto in versione originale per Playstation e Saturn (32bit Sega) nella raccolta Capcom Generation 2, e per Game Boy Color.

Ghouls'n Ghosts (Daimakaimura) 1988

Seguito del precedente capolavoro, di cui riprende la storia, il gioco si dimostra subito degno erede di cotanto prequel grazie al mantenimento di tutte le caratteristiche che ne decretarono il successo e all'implementazione di piccole ma importanti novità, quali la possibilità di sparare sia in alto che in basso, una nuova armatura d'oro.

Super Ghouls'n Ghosts (Chohmakaimura) 1991

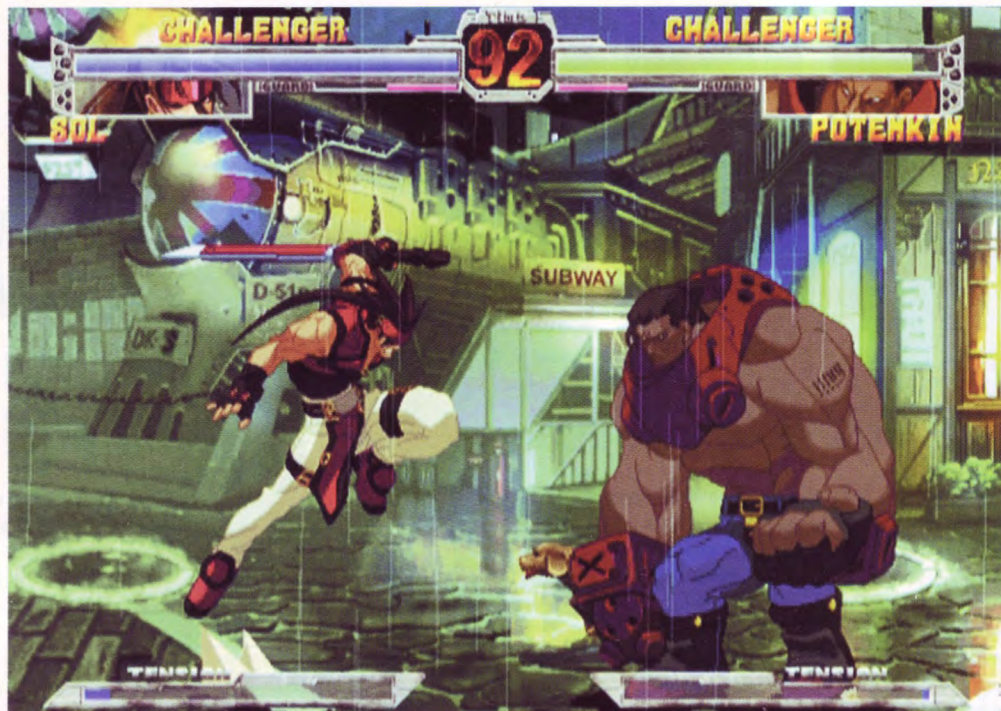
Primo titolo della serie a non essere stato prodotto per le sale giochi nonché ultimo titolo dedicato al prode Sir. Arthur, Super Ghouls and Ghosts riprendeva tutti gli aspetti che resero famosi i suoi predecessori, aggiungendo novità quali il doppio salto e l'arco con freccie.

CONTROL BOX

PlayStation 2

PLUS	MINUS
+ Graficamente solido e ben caratterizzato	- Difficoltà elevata
+ Divertente e longevo	- Non si può giocare in due
+ Conversione Pal realizzata con giudizio	

GRAFICA	8
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	8
SONORO	7
GLOBALE	8

Il look dei protagonisti è davvero ricercato.

GUILTY GEAR X

Il nuovo picchiaduro per PS2 è un gradito ritorno: il suo prequel fu sviluppato infatti su PSX...

Dopo il buon successo di pubblico e di critica conseguito dal primo capitolo uscito su PSX nel 1998 (un titolo che mostrò al mondo intero come realizzare un picchiaduro 2D con tutti i crismi del caso sulla console Sony non fosse un'impresa impossibile), il team degli Arc System Works fu assoldato dalla Sammy che gli commissionò una versione riveduta e corretta per il mercato arcade (Guilty Gear X); versione successivamente riproposta in maniera perfetta su Dreamcast (dopotutto, la scheda su cui girava il titolo in sala altro non era che una Naomi, ovvero un DC con più memoria). Dopo più di un anno, Guilty Gear X approda sugli schermi della console Sony. A voler essere severi, più che di un vero e proprio seguito, sarebbe più lecito parlare di un Guilty Gear all'ennesima potenza, giacché i talentuosi sviluppatori nipponici hanno mantenuto (e implementato) tutto il meglio del loro lavoro precedente e modificato ciò che aveva in parte rovinato la giocabilità del primo capitolo. Mi riferisco soprattutto alle famigerate (!) Instant Kill, particolari mosse speciali che provocavano la sconfitta secca, quantunque si stesse combattendo durante il primo dei tre round previsti. Fortunatamente ora, le Instant Kill vi consentiranno solo la vittoria del round e non dell'intero incontro.

Convinti che l'attacco sia la miglior difesa, i ragazzi della Arc hanno introdotto, nella parte bassa dello schermo, la canonica gauge-bar, questa volta denominata "Tension Gauge". Questa barra si colma man mano che "performate" attacchi contro l'avversario; una volta riempita al massimo, vi sarà possibile scagliare il vostro Overdrive Attack verso il nemico, in un tripudio di effetti di luce e di colori sgargianti. Fate attenzione però, poiché gli Overdrive Attack potranno essere bloccati dai Dead Angle Attack; ennesima aggiunta al nutrito numero di mosse ereditato dal primo Guilty Gear.

Tornando ancora alle Instant Kill, c'è da aggiungere come, se queste non vengono portate a segno, il vostro alter ego digitale sarà costretto a continuare il round senza la presenza della gauge bar. In breve, Guilty Gear X è un picchiaduro molto tecnico, sicuramente gli appassionati della saga di Street Fighter troveranno pane per i loro denti, mentre gli smanettoni che amano l'azione senza troppi fronzoli farebbero bene a rivolgere gli sguardi altrove. Passando alla descrizione del reparto puramente cosmetico, c'è da far notare come, nonostante Guilty Gear X sia un gioco bidimensionale, la grafica risulti molto dettagliata e a tratti di qualità pittorica. È davvero un piacere ammirare lo

DISTRIBUTORE	HALIFAX
GENERE	PICCHIADURO
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	VIRGIN
SVILUPPATORE	ARC
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	CD-ROM

GUILTY GEAR X

GUILTY GEAR MANIA

GADGET E TORNEI DALLA TERRA DEL SOL LEVANTE

Edizione dopo edizione, il picchiaduro prodotto da Sammy (famosa per i suoi Pachinko) acquista sempre più popolarità tra i ragazzi con gli occhi a mandorla. Per questo motivo Sammy ripone molta cura nel confezionare merchandise di ottima qualità relativo ai personaggi del suo picchiaduro: Action Figures, magliette, CD Audio, libri e poster rappresentano solamente la punta di un fenomeno che vede il suo apice durante i tornei organizzati dalla stessa Sammy. L'ultimo raduno dei fans è stato "l'HYPER DREAM 2001 special fan event" il 23 Dicembre 2001. Un successo di pubblico da Guinness dei primati, che ha consentito a Sammy di realizzare e vendere videocassette e DVD relativi all'evento.

Alcune mosse speciali lasciano veramente basiti di fronte a tanta esplosione di colori e di luci. I giochi 2D hanno ancora molto da dare.

Anche gli effetti di luce sono rimasti immutati dalla versione Dreamcast.

Fantastiche le animazioni che apparentemente non hanno subito tagli e colpiscono per la loro fluidità.

stile la grazia con cui sono stati realizzati fondali e personaggi, senza contare poi i fantastici effetti di luce relativi all'esecuzione delle mosse speciali: nonostante i limiti di memoria video della PS2, infatti, Guilty Gear X è un'esplosione continua di colori. Delle volte si fa persino fatica a distinguere ciò che accade su schermo, tanto è il grado di magnificenza della sfolgorante rappresentazione grafica. Fantastiche anche le animazioni, che apparentemente, non hanno subito tagli (se mai ci sono stati, è davvero difficile individuarli) e colpiscono per la loro fluidità. Purtroppo tale qualità visiva si paga. E in questo caso, lo scotto è rappresentato dai tempi di caricamento non proprio "istantanei". Tra un livello e l'altro, saremo costretti ad attendere all'incirca dieci secondi. Un vero peccato, giacché tale frazione temporale, ripetuta per tutti i sedici incontri che dovremo sostenere, tende a raffreddare lo spirito "guerriero" presente nel giocatore e ad aumentarne il nervosismo e la frustrazione. Il comparto auditivo ci delizia con un accompagnamento hard-rock di notevole impatto (che farà la felicità di quanti amano il genere) e con numerosi campionamenti vocali dei personaggi, invero non proprio cristallini. La longevità non è elevatissima, ma prima di completare il gioco con tutti e sedici i character disponibili, dovrete sudare le proverbiali sette camicie. Peccato che la ricompensa per tanta fatica sia rappresenta da una semplice schermata con i titoli di coda. Nulla a che vedere con la versione Jap, dove ogni personaggio godeva di un finale personalizzato. Aumenta la longevità oltre ai canonici Versus Mode e Practice, un particolare Survival Mode, dove il nostro personaggio aumenterà il livello di esperienza, e che ci permetterà di sbloccare il Guilty Gear Mode (una versione più "dinamica" del gioco originale). Oltre ai difetti di natura originaria (dovuti in larga parte alla scarsa predisposizione PS2 per i giochi bidimensionali), va detto come la conversione Pal ad opera di Virgin, non rappresenti sicuramente lo stato dell'arte per quanto riguarda il genere. Troviamo infatti le orribili bande nere in alto e basso schermo, dovute alla mancata implementazione di un qualsivoglia selettore per la modalità 60 Hz. Per concludere Guilty Gear X è la chiara dimostrazione che i picchiaduro bidimensionali hanno ancora molto da offrire.

Davide Belardo

La versione plus di GGX uscita solo in Giappone lo scorso anno, custodita in una elegante scatola, conteneva:

- Un DVD video con il Trailer del OAV, che uscirà a breve in Nippolandia. Graficamente promette bene: le animazioni sono all'altezza degli anime di ultima generazione, mentre la trama sembra interessante.

- Un ciondolo raffigurante la spada di Sol Badguy
- Un portachiavi "super-deformed" di Ky Kiske
- Una statuetta di Sol Badguy a mezzobusto trasparente che, se premuta verso il basso, si riempie di un luminescente rosso laser.

Per quanto riguarda il gioco vero e proprio, la versione nipponica differisce da quella Pal per la presenza di due personaggi aggiuntivi (Kliff Underson e Justice), di una galleria di immagini e per la compatibilità con la versione WonderSwan Color di Guilty Gear Puchi 2.

GIANTS: CITIZEN KABUTO

Una strana isola, una bellissima Ninfa e un gigante "nervoso"...

Pur non potendo contare sull'alta risoluzione della versione PC, la grafica di Giants è adeguata.

Le caratteristiche tecniche delle console di ultima generazione spingono un numero sempre crescente di sviluppatori a convertire i loro titoli PC per tali macchine. Nel caso di Giants, i programmatori di Digital Mayhem hanno avuto anche l'opportunità di correggere i numerosi bugs presenti nella versione originale. Giants è un action game ambientato in un remoto pianeta, dove tre razze lottano per il suo dominio: i virgulti Meccharyns, le esotiche ninfe Sea Reapers e i brutali giganti Kabuto. Durante il susseguirsi delle missioni, controlleremo tutte e tre le razze. Si inizierà nei panni di un Meccharyn: a seguito di un atterraggio di fortuna, ci troveremo invischiati in una faida tra gli Smarties (simpatici alieni locali) e le Sea Reapers.

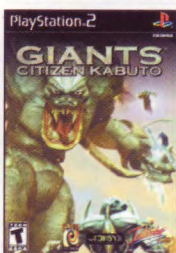
A questo punto dovremo intervenire noi con il nostro cannone al plasma e cercare di sedare il conflitto. Dopo aver passato qualche ora svolgendo le missioni con i Meccs, prenderemo i controlli di Delphi, bellissima Sea Reaper che ha il compito di sventare i piani di sua madre, la terribile regina Sappho. Delphi è una maga e può usare devastanti incantesimi (tornado) o il suo potente arco per abbattere i nemici. Può inoltre muoversi in modo così solerte da eliminare l'avversario prima che questi si accorga da dove provenga il colpo. Ultimo personaggio nelle nostre mani sarà Kabuto. Questo essere mastodontico, dotato di una capacità distruttiva pari solo alle sue dimensioni, rappresenta purtroppo, per via della lentezza e della mancanza delle divertenti scene d'intermezzo che legano una con l'altra le sue missioni, la fase più noiosa e monotona dell'intera produzione Interplay.

I controlli di GCK sono piuttosto intuitivi, discorso valido per tutte e tre le razze: il sistema di auto-puntamento rende notevolmente più semplice colpire i nemici. L'atmosfera demenziale che permeava l'originale su PC è rimasta invariata: in particolare, gli Smarties offrono uno spettacolo davvero spassoso. I dialoghi sono molto buoni e presentano uno humour tipicamente britannico!

Dal punto di vista tecnico, GCK si segnala per un utilizzo di colori molto vivaci e per una stabilità del frame-rate (30 fps) anche nelle situazioni più affollate (almeno in quasi tutte). Certo è che, considerando l'hardware a disposizione dei programmatori, si poteva fare certamente di meglio, soprattutto per quanto riguarda alcune pacchiane textures che rivestono le ambientazioni. Il sonoro svolge il suo compito senza né alti né bassi. La prima lacuna di cui tener conto è la scarsa intelligenza artificiale: pensate che mi è capitato di decimare uno squadrone di Sea Reapers e vederne un altro distante appena pochi metri proseguire pacifico nella sua direzione. La versione PC comprendeva numerose sotto-missioni, nelle quali era necessario edificare la propria base assoldando gli Smarties, facendoli lavorare e nel contempo nutrendoli con i Vimps (un altro tipo di alieni da usare come risorsa commestibile).

Nell'opera di porting la fase strategica è stata notevolmente assottigliata: non è più possibile fortificare i muri delle proprie basi o costruire negozi dove acquistare le nuove armi e le missioni di base-building (utili per acquisire nuove armi) sono state ridotte all'osso (una per i Meccs e tre controllando Delphi).

Terminare il gioco a livello normal o hard (ci vorranno all'incirca 20 ore) non ci premierà con nessuna modalità aggiuntiva. Vista l'assenza di qualsivoglia possibilità di gioco in multiplayer, la longevità ne risente negativamente. I pochi e unici extra, presenti già dall'inizio in un apposito menù, sono quasi irrilevanti (Cheat e Trailer di Baldur's Gate). La sola novità di rilievo rispetto alla controparte PC è data dalla possibilità di salvare la situazione di gioco in qualsiasi momento, anche durante la costruzione di una base. In definitiva, GCK non è sicuramente un titolo imprescindibile. Se amate gli sparatutto dotati di elementi in grado di stimolare le vostre cellule neurali, fateci pure un pensierino, ma non aspettatevi un capolavoro.

Massimiliano De Ruvo

DISTRIBUTORE	HALIFAX
GENERE	SPARATUTTO
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	INTERPLAY
SVILUPPATORE	DIGITAL MAYHEM
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	CD-ROM

Dovrete liberare i villani dai demoni che gli si avvinghiano.

VAMPIRE NIGHT

Risvegliate il cacciatore di vampiri che c'è in voi!

Conversione dell'omonima versione arcade, l'ultimo titolo della casa di Pac-man, nato da una fruttuosa collaborazione con Sega (precisamente con il team Wow Entertainment), vede come protagonisti due giovani, Michel e Albert, per metà uomini e per metà vampiri, intenti a contrastare i progetti maligni del conte Anguste e del suo popolo demoniaco. Per arrivare a lui, i due Vampire Hunter dovranno farsi strada a colpi di pallottole fino al suo maniero. Durante l'avventura, potrete trarre in salvo degli innocenti che stanno per essere posseduti dagli spiriti del male, cercando di colpire i mostri che li avvinghiano (in puro stile Alien) prestando attenzione a non sbagliare mira. Il reparto cosmetico non stupisce certamente per un copioso utilizzo di poligoni e textures, ma compie comunque bene il suo lavoro grazie ad animazioni fluide e senza rallentamenti e per merito di alcuni pregevoli effetti luce. Degno di lode l'utilizzo del motion blur che, soprattutto durante alcuni intermezzi in real-time, smussa alacremente alcune imperfezioni derivanti dalla cronica mancanza dell'utilizzo del chip AA da parte del titolo Namco.
Il comparto sonoro, che non si avvale purtroppo di alcuna modalità Dolby, risulta ben realizzato per quanto riguarda il campionamento vocale (urla, grida, parlato digitalizzato) ma refrattario sul lato melodico: la colonna sonora passa decisamente in secondo piano durante l'azione e si rivela piuttosto anonima. La giocabilità è più che buona, grazie soprattutto alla precisione della GunCon 2 (compatibile anche con il primo modello GCon45): se non possedete una tale periferica, sarà davvero duro combattere le orribili creature della notte con il solo Dual Shock 2. Per incrementare la longevità (invero piuttosto bassina), i programmatori della Namco hanno aggiunto una inedita modalità Special. Qui, dovremo affrontare delle sotto-missioni che, se completate con successo, ci consentiranno di guadagnare crediti da spendere per potenziare il nostro personaggio. Completano il tutto la possibità di gioco cooperativo (grazie anche alla possibilità di utilizzare due GunCon 2), il Training Mode e l'Hunter's Files. In definitiva, Vampire Night è un titolo più che sufficiente. Il difetto maggiore imputabile, la scarsa longevità, è correlato alla sua natura originaria di gioco arcade.
Personalmente non mi sento di consigliarvi di spendere più di 90 Euro per procurarvi la versione import. Attendete piuttosto la conversione Pal o, meglio ancora, prendetelo in affitto.

Davide Belardo

IMPORT

DISTRIBUTORE	IMPORT
GENERE	SPARATUTTO ARCADE
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	NAMCO
SVILUPPATORE	WOW
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

CONTROL BOX

PLUS	MINUS
+ Fluido e ben dettagliato	- Longevità non eccelsa
+ Modalita di gioco cooperativa	- Colonna sonora migliorabile
+ Extra sbloccabili col progredire del gioco	

GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	7
SONORO	6

GLOBALE 7

Un altro spara-spara da aggiungere alla vostra collezione di titoli da gicoare con la vostra Gun-Con!

Gli scontri con i boss richiedono un elevata dose di colpi.

FRANK HERBERT'S DUNE

La leggendaria saga fantascientifica si tramuta in un action-adventure per PS2

Frank Herbert's Dune, ripropone scenari e ambientazione della terza parte della saga di Frank Herbert esattamente nel momento in cui Paul Atréides e sua madre Jessica scappano nel deserto. Gli Harkonnen hanno appena invaso la base Atréides e ucciso il duca, gerente del pianeta Dune e padre di Paul. Tutto ciò sotto la cinica manovra dell'Imperatore, ben felice di sbarazzarsi della dinastia Atréides, colpevole di oscurare la sua grandezza. Questa a grandi linee la trama del gioco, ispirata ad una saga fantascientifica tra le migliori mai scritte. Prima di riferirvi del titolo Cryo, vi invitiamo caldamente a fare un salto in libreria e a chiedere di questa collana. Nel gioco, sviluppato dal team di programmatori francesi Widescreen Games, vi troverete nei panni di Paul Atréides ad interloquire con diversi PNG e ad esplorare ambienti tridimensionali (non troppo particolareggiati) che spaziano dal palazzo reale alle caverne abitate dagli autoctoni Fremens. I dialoghi, completamente in italiano, sia per quanto riguarda il testo su schermo che per quanto concerne il doppiaggio, sono ben strutturati. Spesse volte vi sarà possibile osservare più da vicino il volto del protagonista e il cambiamento di espressione relativo alla frase scelta da pronunciare. A dire il vero, il risultato delle animazioni facciali, così come quello della modellazione dei personaggi, lascia molto a desiderare, riuscendo a generare un risultato quasi grottesco. Ma i punti interessanti non finiscono qui: le missioni, vero fulcro portante di tutto il gioco, sono state realizzate con un motore grafico stabile e discretamente performante. L'architettura degli stessi è centrata in pieno e richiama le ambientazioni del libro (e del film). A seconda delle necessità, dovrete agire con aggressività, inventiva o scaltrezza (leggi stealth). Armati di coltello (il Krys) o di pistole a energia, dovrete evitare o neutralizzare i nemici se vorrete ottenere i vostri obiettivi. Bisogna sottolineare come tutta la vostra avventura manchi però di vigore. In ogni missione di azione/spionaggio troverete esplorazioni un po' labili, impastate con personaggi risibili e dialoghi poco convinti. L'esplorazione dei diversi luoghi ha la sua importanza, anche se raramente vi troverete coinvolti in enigmi troppo complicati. Nessun oggetto della taglia di un pixel da ricercare in angoli remoti, tutto si sviluppa molto logicamente. Resta forse il rammarico di avere a che fare con avversari un po' privi di mordente, che offrono poca resistenza al cospetto del vostro Muad'dib. Sebbene i nemici vi avvistino agevolmente, non fanno caso ai corpi senza vita che lascerete nel vostro cammino e non si rendono conto della vostra pericolosità. Tra i diffetti riscontrati è da citare la scomoda gestione manuale della telecamera. Quest'ultima vi consentirà di esaminare meglio gli angoli più nascosti, ma la sua lentezza è sconcertante. Purtroppo tale problema si ripercuote negativamente durante i combattimenti: per non far spostare l'inquadratura mentre state combattendo sarete costretti a rimanere fermi nello stesso asse di attacco del nemico. Incredibilmente poi, se Paul durante la lotta si avvicinerà troppo accanto ad un muro, si adagerà in maniera furtiva su di esso (vedi MGS) senza badare più al combattimento! Tecnicamente, l'aspetto grafico alterna paesaggi ispirati ad altri desolati e squallidi (gli interni sono appena discreti), con textures mutuate dalla versione PC ma ridimensionate verso il basso. I 30 fps non sono costanti e quando vi troverete in presenza di un paio di nemici di troppo, assisterete a dei cali piuttosto evidenti. Inoltre ci è capitato di veder letteralmente scomparire determinati oggetti presenti nel fondale. Colpa della nostra copia review o clamoroso bug non eliminato? L'audio è buono, e propone in stereofonia muscihe d'atmosfera e il parlato in lingua nostrana. In definitiva, Frank Herbert's Dune con il suo ritmo blando e la sua pochezza di sfida potrà sedurre i fan di Paul Atréides più di quanto riesca a fare con gli amanti degli action-adventure.

Giuseppe Nigro

Alcune parti del fondale "spariscono incredibilmente".

Non tutti gli interni sono eugualmente ben realizzati.

DISTRIBUTORE	MICROIDS
GENERE	ACTION-ADVENTURE
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	CRYO
SVILUPPATORE	WIDESCREEN
FORMATO	PS2
SUPPORTO	CD-ROM

FRANK HERBERT'S DUNE

SONIC ADVANCE

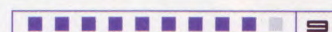
PLATFORM

Giocatori: 1 - 2 **Produttore:** Sega **Sviluppatore:** Sonic Team **Formato:** Gameboy Advance **Supporto:** Cartuccia

Distributore: Import

Nato come mix dei vari titoli precedentemente usciti per Megadrive, Sonic Advance ci ripropone, uno ad uno, i livelli più belli dei vari Sonic, graficamente migliorati e re-interpretati per sfruttare al meglio la potenza del portatile Nintendo. Le novità introdotte riguardano la presenza di 4 personaggi selezionabili, ognuno con le sue abilità speciali e la possibilità di link al GC. Graficamente Sonic Advance è una piccola perla: i personaggi sono tutti animati in modo impeccabile e carichi di una notevole quantità di frames. I fondali, creati con una palette di colori pregevolissima, danno sfoggio a tutta una serie di innumerevoli tocchi di classe, quali la neve che cade nel livello Ice Mountaine Zone o la deformazione dello schermo nelle sezioni subacquee. Il reparto sonoro è di ottima fattura, con splendidi motivetti e la giocabilità è dannatamente varia e accattivante. Se avete un Gameboy Advance, non potete non avere anche Sonic Advance.

Davide Belardo

9

THE FISH FILES

PLATFORM

Distributore: Microids **Giocatori:** 1 **Produttore:** Cryo **Sviluppatore:** Eko Software **Formato:** Playstation 2 **Supporto:** CD-Rom

Distributore: Microids

Il titolo Eko Software, vede come protagonista Woody Woodpecker alle prese col rapimento dei suoi due nipotini, ad opera del malvagio Buzz Buzzard. Inizierà così un viaggio in un mondo fantastico e colorato, dove Woody dovrà vedersela con un nugolo di nemici non troppo agguerriti, ma pur sempre fastidiosi. Per eliminarli, egli potrà utilizzare il suo becco saltando sopra di loro, o infliggendogli duri colpi in pieno volto. È altresì possibile una scivolata, utile ad eludere gli attacchi più repentini. Dal punto di vista tecnico, si possono ammirare uno spropositato numero di colori su schermo e un utilizzo della tecnica di Cel Shading, davvero ottimale. Tutto quanto viaggia a 50 frames al secondo, seppur occasionalmente si sono riscontrati dei rallentamenti. La longevità è assicurata dal fatto di poter tornare indietro nei livelli e recuperare qualche bonus prima sfuggito, come vite extra ed energia. Finalmente Eko, dimostra di cosa è capace.

Laura Bennato

6

MONSTER & CO. - L'ISOLA DELLO SPAVENTO

PLATFORM

Giocatori: 1 **Produttore:** Disney Interactive **Sviluppatore:** A2m **Formato:** Playstation 2 **Supporto:** DVD-Rom

Distributore: Sony

In questo prodotto nato da una idea della Pixel, nei panni di due simpaticissimi mostri, Mike, un piccolo ciclope verde, e Sulley, un pelosissimo gigante, impiegati in un'azienda che fabbrica mostri e "tecniche di paura", dovrete diventare dei veri professionisti nello spaventare bambini. I due protagonisti, che potrete utilizzare alternativamente a vostro piacimento durante il gioco, sono esilaranti, soprattutto quando mettono in atto le loro esibizioni spaventose, diversissime a seconda del personaggio scelto. Dovrete affrontare uno Story Mode, nel quale potrete scegliere in che sequenza affrontare i vari livelli. Monster Inc. è discreto sia graficamente che per quanto riguarda il sonoro, grazie ad animazioni fluide e ben disegnate e a dialoghi chiari e divertenti. Il vero punto debole sembra essere però la longevità, penalizzata da una meccanica di gioco troppo ripetitiva e i controlli, sicuramente un po' troppo semplici. Un titolo adatto sicuramente ai più piccini.

Daniele Ceccarelli

5

STATE OF EMERGENCCY

PICCHIADURO

Giocatori: 1-2 **Produttore:** Rockstar Games **Sviluppatore:** Vis **Formato:** Playstation 2 **Supporto:** DVD-Rom

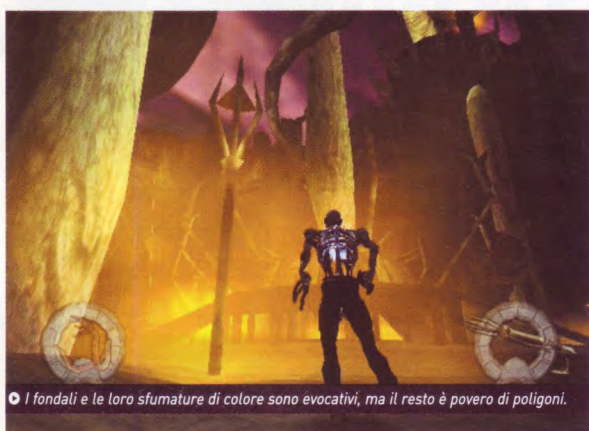
Distributore: Cidiverte

Fate sempre attenzione al nome dello sviluppatore. Questa doverosa premessa, è d'obbligo per un titolo che cerca di sfruttare la fama raggiunta da Rockstar Games con la loro precedente release, GTA III (DMA). Purtoppo, però, qui siamo di fronte ad un titolo classificabile come picchiaduro poligonale a "scorrimento", dove le poche note positive derivano dall'ingente quantitativo di personaggi animati presenti durante l'azione. Una volta scelto il vostro personaggio tra i quattro disponibili, dovrete infatti malmenare i gruppi antisommossa che vi si pareranno innanzi nel pieno dell'isteria di massa generata da 100 e più persone in fuga. Per muovere tutto questo ben di Dio, VIS ha reso la grafica di SOE funzionale e fumettistica. Le note dolenti vengono dalla struttura ripetitiva di tutto il prodotto (la modalità missione è un improbabile palliativo), che vi farà desistere dal continuare dopo poche ore. Delusione.

Giuseppe Nigro

5

SHADOWMAN 2ECOND COMING

In bilico tra il regno dei morti e quello reale, l'uomo ombra approda nelle lande incantate di PS2

I fondali e le loro sfumature di colore sono evocativi, ma il resto è povero di poligoni.

Non svegliate il can che dorme!

Siamo a New York nel 1976 e i demoni sono in azione nel tentativo di liberare il loro signore e padrone Asmodeus. L'unico modo è quello di recuperare il "Codex", un antico testo simbolo e fonte del loro potere. Qualcuno però, dovrà impedire ai malvagi demoni di portare a termine il loro piano: qui entriamo in gioco noi, ancora una volta nei panni di Shadowman, un eroe oscuro sorretto dai poteri della magia voodoo. Lo stile di gioco ricalca i classici arcade-adventure in cui, ai combattimenti con uomini, bestie e creature infernali, si alternano fasi di risoluzione di piccoli enigmi o di ricerca della classica "chiave" per proseguire in zone finora inesplorate. Un po' come accade in Soul Reaver, il nostro alter ego virtuale può spostarsi sia nel mondo dei vivi che nell'aldilà; proprio in quest'ultimo ha inizio la nostra avventura. La prima cosa da fare sarà recuperare un orsacchiotto di pezza (!), che ci consentirà di accedere al mondo dei vivi e precisamente in Louisiana.

L'arsenale a nostra disposizione aumenterà di consistenza con il proseguire del gioco, potremo quindi utilizzare un piede di porco, un machete, un'accetta fino ad arrivare al mitra leggero, al fucile a pallettoni o a quello di precisione. L'utilizzo delle armi si avvale di un agevole sistema di auto-puntamento. Possiamo equipaggiare due armi, una per mano, e utilizzarle contemporaneamente. Oltre ad infierire sui nemici, le armi serviranno anche ad aprirci varchi tra ostacoli quali casse, barili infiammabili e assi di legno che spesso ci negano l'accesso a stanze colme di bonus. Durante il corso dell'avventura collezioneremo anche armi voodoo, ma saremo in grado di utilizzarle, pena la discesa del nostro indicatore di mana, solamente trasformandoci in Shadowman. È altresì possibile combattere a mani nude e compiere azioni come chinarsi, rotolare, saltare, nuotare o arrampicarsi. Come in Zelda, la giornata scorre realisticamente passando dall'alba alla notte, evento rappresentato dal modificarsi della volta celeste e quindi dell'illuminazione. Particolarità del gioco è la natura bivalente del protagonista: mentre di giorno avremo sembianze umane, la notte ci trasformeremo in Shadowman. Gli avversari da affrontare variano in base al momento della giornata: mentre di giorno si incontrano quasi esclusivamente avversari umani, la notte diviene il regno di creature non-morte assetate di sangue (decisamente più resistenti e pericolose). Parimenti alle armi voodoo, utilizzabili esclusivamente dal nostro io notturno, nelle vesti di Mike Leroi avremo la possibilità di compiere azioni uniche: Mike è in grado, ad esempio, di spostare enormi casse che gli sbarrano la strada. Passando alla descrizione del comparto grafico, c'è da notare come gli ambienti, generalmente ben costruiti, denotano textures non proprio all'altezza: queste risultano piatte e poco dettagliate. Nonostante tale difetto, la grafica, pur eccessivamente spigolosa (sembra un titolo PC) concorre a creare l'atmosfera tetra e grottesca che permea il gioco. Non ho riscontrato grossi rallentamenti e l'engine funziona discretamente anche quando lo schermo è abbastanza affollato. Tutti i personaggi e le creature non stupiscono in quanto a design e animazioni, risultando modellati con un esiguo numero di poligoni. Gli effetti grafici sono usati con parsimonia e in alcuni casi non sono nemmeno ben realizzati: né è un esempio la morte degli avversari, tanto abbondante di sangue quanto mal rappresentata. Il reparto audio è nel complesso discretamente curato: le musiche sono composte egregiamente e arricchiscono il gioco di atmosfera, mentre gli effetti sonori sono nella media. Per ciò che riguarda il parlato, i dialoghi sono ben fatti e farciti di un tetro umorismo che non infastdisce, il doppiaggio in italiano è discreto, ed è possibile scegliere i sottotitoli. Non si può dire che questa ennesima produzione Acclaim sia totalmente da cestinare: ho trascorso ore gradevoli scorrazzando per la Louisiana, ma ciononostante ho avuto un'impressione di "già visto" che ha minato sin dall'inizio il giudizio globale. La trama è troppo semplicistica, tecnicamente non le risorse PS2 non sono state assolutamente sfruttate fino in fondo. L'azione poi è piuttosto blanda: tutto quello che dovremo fare sarà correre a destra e a manca alla ricerca del solito oggetto utile ad aprire un passaggio prima bloccato ed affrontare innocui avversari. I combattimenti sono quanto di più ripetitivo e noioso visto in giochi simili: tutto si riduce in un disperato incedere a testa bassa verso il nemico, scaricandogli tutta la nostra potenza di fuoco senza che questi si produca in un contrattacco o cambi stile in base ai nostri attacchi. La mancanza di qualsivoglia extra o modalità aggiuntiva, non ne aumenta di certo la longevità e va rilevato comunque che il titolo è venduto a prezzo pieno.

Massimiliano De Ruvo

DISTRIBUTORE	HALIFAX
GENERE	ACTION-ADVENTURE
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	ACCLAIM
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

VERSUS

I GIOCHI PIÙ FAMOSI A CONFRONTO
ANALIZZATI IN OGNI MINIMO ASPETTO

a cura di Daniele Ceccarelli

JACK AND DAXTER vs CRASH BANDICOOT

Il mondo dei platform è senza dubbio uno di quelli più inflazionati nell'universo videoludico. Questo mese a confronto abbiamo due titoli che nascono dalla mente dei geni della Naughty Dog, che dopo aver fatto storia con il famosissimo Crash hanno sfornato dai loro ribollenti cervelli due nuovi protagonisti (Jak e Daxter appunto) in grado di divertire il pibblico di videogiocatori di tutte le età. Dal canto suo, Crash Bandicoot è finito nelle sapienti mani dei Traveller's Tales presenti nel settore da ormai una decina di anni. Scopriamo assieme, in questo nostro appuntamento, chi dei due si fregerà della palma di titolo indispensabile!

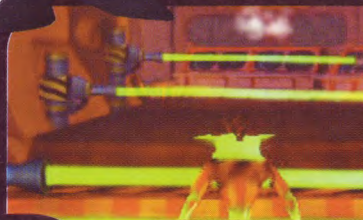
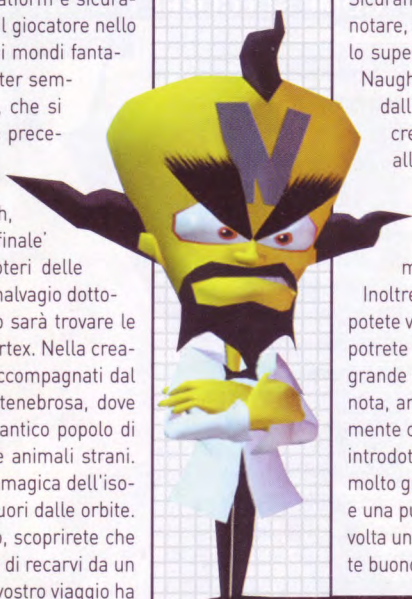
TRAMA

Uno degli elementi che caratterizza il fascino dei platform è sicuramente la trama che, se ben ideata, riesce a mettere il giocatore nello spirito più adatto per affrontare la lunga sequela dei mondi fantastici dei titoli in questione. La trama di Jak and Daxter sembra essere molto più fantasiosa di quella di Crash, che si avvale di uno scontato seguito della storia già vista precedentemente. In quest'ultimo episodio della mascotte Universal, il Dott. Cortex, in seguito alle tre precedenti sconfitte subite ad opera di Crash, cerca, spinto dalla frustrazione, di creare l'arma 'finale' invocando il dio Uka-Uka per farsi concedere i poteri delle quattro maschere elementali: solo grazie ad esse il malvagio dottore potrà ultimare la sua creazione. Il vostro compito sarà trovare le quattro maschere ed eliminarle e disintegrare poi Cortex. Nella creatura dei Naughty Dog, invece, nei panni di Daxter, accompagnati dal vostro amico Jak, deciderete di esplorare un'isola tenebrosa, dove sono contenuti gli Eco (sorta di magie usata da un antico popolo di nome Precursor), sorvegliati da mostri spaventosi e animali strani. Jak, però, verrà spinto accidentalmente su una zona magica dell'isola e tramutato in una specie di furetto con gli occhi fuori dalle orbite. Dopo aver chiesto aiuto al saggio del vostro villaggio, scoprirete che l'unica soluzione per far tornare Jak alla normalità è di recarvi da un altro sapiente che si trova agli antipodi del mondo. Il vostro viaggio ha così inizio, e non sarà certo una passeggiata!

GRAFICA

Sicuramente entrambi i titoli godono di una qualità grafica che si fa notare, anche se parlando di Jak and Daxter si può ammirare un livello superiore al normale. Per quanto riguarda l'ultima creazione dei Naughty Dog, infatti, già dai primi momenti di gioco verrete colpiti dall'ottimo livello cosmetico di questo platform 3D. Tutto è stato creato con grande cura, grazie a textures dettagliatissime e all'implementazione di un numero elevatissimo di poligoni. L'azione si svolge in modo fluido in un ambiente quasi totalmente interattivo: il titolo infatti carica in background la mole di dati necessaria a farvi esplorare i livelli, permettendovi di avere un'esperienza di gioco priva di pause. Inoltre, così come affermato dai programmatori, tutto quello che potete vedere da lontano nel gioco (come una vallata o una montagna) potrete raggiungerlo, poiché tutto il gioco è ambientato in un'unica grande mappa. Anche Crash si avvale di un livello grafico degno di nota, anche se non eccelso come il suo rivale. I fondali sono validamente curati, tutti ricchi di dettagli e con colori sgargianti. Sono state introdotte al piccolo marsupiale nuovissime animazioni, senz'altro molto gradevoli. Il tutto è stato creato usando una definizione molto alta e una pulizia visiva degna di nota. L'unico vero difetto riscontrato è talvolta un fastidioso effetto 'flickering'. Infine, il frame rate è sicuramente buono con i suoi 50 fps.

APPEAL

Il quesito è quasi amletico: è più fascinoso un personaggio come Crash, sicuramente molto più bello dei due protagonisti avversari, ma che non beneficia di alcun tipo di innovazione (se non una veste grafica migliore), o sono più simpatici Jak e Daxter (soprattutto grazie alle loro esilaranti scenette)? La domanda è di impossibile risposta, ma dato che tutti e due sono stati creati dagli stessi sviluppatori, i veri vincitori a riguardo sono sicuramente i Naughty Dog!

GIOCABILITÀ

È questo l'aspetto che contraddistingue maggiormente i due titoli in questione, facendo fare al prodotto dei Naughty Dog quel salto qualitativo che rende Jak and Daxter un gioco da avere nella propria softeca, e che al contrario inabissa nel mare della mediocrità il buon vecchio Crash. Il sistema di controllo è intuitivo e già dai primi momenti di gioco riuscirete ad avere la padronanza del vostro personaggio. Avrete a disposizione inoltre un numero base di azioni, performabili inizialmente con l'aiuto di Daxter. Man mano però che acquisirete gli Eco (differenti per colore), il vostro eroe acquisterà la capacita di esibirsi in nuove mosse e nuovi livelli di potenza, correlazionati al colore della magia trovata. Parlando delle qualità grafiche di questo titolo va elogiato l'uso della telecamera, coinvolgente e ben realizzato, grazie anche alla possibilità di rotearla per mezzo della leva analogica destra del joypad: il rovescio della medaglia, però, è paradossalmente il fatto che, quando vi troverete a contatto con un ostacolo, non potrete utilizzare questa rotazione, cosa che soprattutto all'inizio vi disorienterà. Poco male: farete presto l'abitudine a questa piccola negligenza dei programmatori. In Crash Bandicoot - La Maledizione di Cortex invece, ritroviamo le vecchie mosse di Crash (girare come una trottola, scivolare e saltare sul cranio dei nemici) alle quali ne sono state aggiunte di nuove quali l'utilissimo doppio salto. Come in Jak and Daxter, sono presenti sezioni in cui il si potranno pilotare veicoli differenti. Mentre nella creazione dei Naughty Dog la guida è abbastanza semplice ed immediata, in Crash invece sarà all'inizio molto ardua, e solo dopo aver preso dimestichezza con i controlli, riuscirete ad apprezzare la parte forse più interessante di tutto il gioco. Non mancano come nei prequel gli stage dove l'eroe Universal correrà verso lo schermo. In queste situazioni vi troverete di fronte le difficoltà maggiori, poiché non vedrete gli ostacoli che vi verranno addosso, con il conseguente obbligo di imparare perfettamente a memoria il percorso, pena la perdita di innumerevoli vite. Se siete quindi poco pazienti e facilmente frustrabili questo gioco non è proprio adatto a voi! Un altro caso inoltre in cui sarà facile perdere le vite è quando dovrete effettuare salti: infatti a causa delle inquadrature fisse sarà molto difficile calcolare il momento esatto per spiccare un balzo sufficientemente lungo per attraversare ad esempio un burrone.

LONGEVITÀ

Potenzialmente Crash sarebbe un gioco sufficientemente longevo, per merito dei suoi trenta livelli, della possibilità di muoversi oltre che con le gambe del protagonista anche con mezzi alternativi (jeep, uno strano aeroplano e Mech), di controllare talvolta Coco (la sorella di Crash), della possibilità di accumulare 100 pesche per avere una vita extra, di trovare i cristalli che serviranno ad indebolire il potere delle maschere e alla possibilità di raccogliere il bonus pad, grazie al quale sarete teletrasportati in un luogo dove potrete accumulare vite e pesche, e di una modalità multiplayer, in cui sfidare un vostro amico in 10 sottogiochi ambientati in 10 diversi scenari. Tutti questi piccoli spunti però vengono spazzati via dalla frustrazione di un sistema di controllo inadatto al livello ormai raggiunto dal mondo videoludico, che mina irreparabilmente la longevità, anche rispetto a coloro che si avvicinano per la prima volta a questo personaggio e che quindi non risentono, come gli affezionati, anche delle poche (poche è già troppo!) innovazioni introdotte. Jak and Daxter invece porta una ventata di innovazione supportata da un ottimo contorno. Pur non risultando terribilmente longevo, Jak and Daxter è un titolo che rigiocherete più che volentieri, magari per raccogliere quel bonus che vi era sfuggito o per farvi altre risate con la simpatia dei protagonisti. Come nel titolo Universal, inoltre, all'avventura principale sono stati aggiunti alcuni mini giochi (peraltro semplici) e la possibilità di utilizzare anche mezzi alternativi alle vostre gambe, come barche o aerei.

SONORO

Per quanto riguarda questo aspetto, ci troviamo di fronte ad una sorta di parità. La musica non è esaltante sia nell'uno che nell'altro. Molto meglio invece ci sono sembrati gli effetti, presenti in grande quantità in tutto lo sviluppo dei due giochi, ben ricreati e di grande impatto, soprattutto nei momenti in cui l'azione raggiunge il suo culmine.

L'aspetto però che fa pendere l'ago della bilancia dalla parte di Jak and Daxter sono sicuramente i dialoghi, in entrambi i titoli interamente in italiano: anche se quelli di Crash sono orecchiabili e ben prodotti, quelli del suo avversario sono forse i migliori mai visti su ogni console, chiari e divertenti grazie al loro perfetto doppiaggio (soprattutto per quanto riguarda il parlato di Jak) e in grado di aiutarvi non poco nella vostra avventura.

IL VINCITORE

In effetti non c'è stata sfida, data la schiacciante superiorità dimostrata dal titolo Sony, portatore di una buone dose di novità, che si è scontrato con un titolo creato sfruttando la fama di Crash e che non esplora nessuna via di innovazione.

LARA CROFT
UNA DONNA IN CARRIERA

di Gian Luca Di Felice e Massimiliano De Ruvo
monografia filmica a cura di Valerio Savelli

Lara Croft, da semplice protagonista della saga di videogiochi Tomb Raider, si è trasformata in un "fenomeno di costume" in grado di attirare le attenzioni dei mass media e del pubblico. Evolution Magazine analizza la nascita di Lara e del suo mito e recensisce il DVD del film ispirato alle avventure della bella archeologa.

TOMB RAIDER - IL DVD

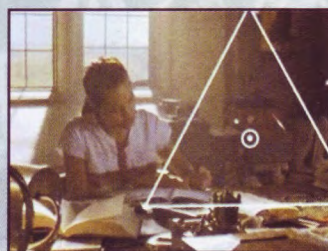
AZIONE dts 96/24

Regia: Simon West
Cast: Angelina Jolie, Daniel Craig, Jon Voight, Leslie Phillips, Mark Collie
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano DTS ES 5.1 96/24, Italiano e Inglese Dolby Digital 5.1

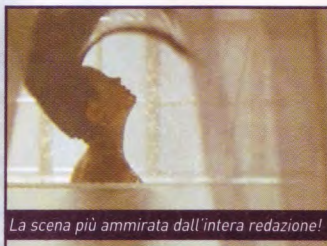
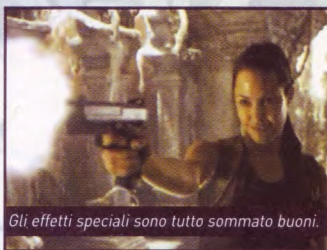
FILM	■■■■■■■■■■	6
DVD	■■■■■■■■■■	10

Se credete che un archeologo debba preservare le reliquie del passato, se pensate che da soli sia impossibile tener testa ad un'intera squadra di corpi speciali, se non ritenete plausibile saltare facendo una capriola con avvitamento carpiato mentre lanciate un pugnale e sparate ad un robot assassino e soprattutto se non avete mai giocato al gioco

che ha ispirato il film... Bene, c'è il rischio che rimaniate delusi da "Tomb Raider". Le avventure di Lara Croft sul grande schermo tradiscono in parte le attese e la colpa non è certo di Angelina Jolie, che incarna perfettamente il suo personaggio (con le tre "T" al massimo: Treccia, Tette e Testosterone), piuttosto si tratta della sceneggiatura. Tutto è all'insegna dell'estrema spettacolarizzazione, ma senza una trama convincente. Continuamente costellata di luoghi comuni e situazioni scontate, la pellicola non riesce a trascinarci fuori dal videogioco. Se questo, apparentemente, potrebbe essere un vantaggio (ritrovare le atmosfere che hanno reso famosa l'archeologa inglese), si rivela un limite, dato che non abbiamo nessuna possibilità di influire concretamente sullo sviluppo della storia. Le vicende ruotano intorno ad una reliquia che consentirebbe di controllare il flusso del tempo se usata secondo una prevista congiunzione astrale. Inutile dire che la chiave per il recupero del potentissimo oggetto è nella mani di Lara, e che il cattivo di turno, Manfred Powell, è disposto a tutto per sottrargliela. Dietro le quinte una potente organizzazione, gli "Illuminati" – presa direttamente dal gioco della Steve Jackson.

Il video, in formato 2.35:1 anamorfico, si caratterizza per l'utilizzo di un master assolutamente perfetto, in grado di garantire in tutte le circostanze un'immagine estremamente pulita e definita. In effetti, ciò che colpisce maggiormente è il notevole dettaglio, la tridimensionalità e la profondità d'immagine presenti nonostante le numerose scene scure e il ricorso continuo agli effetti speciali.

DONNE IN AZIONE!

Il cinema, tradizionalmente maschilista, ha sempre riservato poco spazio alle donne nelle vesti di assolute protagoniste.
La loro presenza era di solito subordinata a quella di un divo di sesso maschile o un ruolo di comprimaria che soddisfacesse gli stereotipi più in voga di donna fatale, espressione della sensualità, madre e centralità della famiglia, raramente di eroina d'azione a tutto tondo. Solo da pochi anni Hollywood ha scoperto le loro grandi potenzialità spettacolari nel settore del puro intrattenimento ed i film nei quali le donne riescono a 'riempire' lo schermo anche senza la presenza di un partner maschile si

vanno moltiplicando. Ovvio che la centenaria storia del cinema ci ha raccontato in buona misura di donne coraggiose e sprezzanti del pericolo, anche se si tratta di poca cosa in tempi di 'par condicio' nei confronti del sesso forte. Noi qui ne andiamo a ricomporre le tracce più significative. Non possiamo non iniziare il nostro percorso dall'eroina di tutte le donne, Giovanna d'Arco, la giovane contadina che guida le truppe francesi affidatele da Carlo VII contro gli inglesi e muore, con l'accusa di eresia e stregoneria, bruciata sul rogo a Rouen all'età di soli 19 anni, nel 1431. La vita della Pulzella d'Orléans è stata più volte oggetto di trattamenti cinematografici fin dal 1900 (Georges Méliès), ma è

La scena più ammirata dall'intera redazione!

Gli effetti speciali sono tutto sommato buoni.

EXTRA EXTRA

Ai ricchi contenuti speciali è stato dedicato un secondo DVD. Il bellissimo menu animato in 3D vi permetterà di accedere allo speciale "Training Lara", in cui potrete scoprire l'addestramento di Angelina Jolie per diventare l'eroina che tutti voi conoscete. Andando avanti, troverete i titoli di testa alternativi, 3 trailers cinematografici in originale e italiani,

il video "Elevation" degli U2 e il relativo dietro le quinte, lo speciale "Il segreto di Lara" con interviste a Angelina Jolie e alla troupe della durata di 15 minuti, 3 scene tagliate e sottotitolate in italiano, la scelta delle Locations per girare il film, il dietro le quinte di "Tomb Raider" di circa 8 minuti e, infine, il commento audio del regista sottotitolato in italiano (quest'ultimo presente sul disco 1).

ERRORI SUL SET

Ovviamente, in un film dedicato a Tomb Raider, Lara non poteva permettersi di stare con i vestiti abbottonati nemmeno nelle scene artiche. Tutti i suoi nemici sono invece, come logico del resto, molto imbaccucati!

Quando Lara si avventura nella Jungla a bordo della sua Jeep (Land Rover), il suo mega marcatissimo telelefonino cellulare Ericsson è blu, quando la riprende la seconda volta, magicamente questo ha ambiato cover: rossa!

Nelle scene ambientate tra i ghiacci artici Lara indossa un'estiva maglietta bianca; poco dopo è costretta a tuffarsi in acqua e, quando riemerge, la maglietta è magicamente diventata scura.

I colori sono piuttosto caldi, brillanti e tipici dei film del genere, con la continua impressione di essere davanti ad un videogioco. Chiude, infine, un quadro generale da vero disco demo, il perfetto equilibrio delle regolazioni dei livelli di contrasto e luminosità. È sul fronte dell'audio che troviamo però le maggiori novità. Conoscete tutti ormai la codifica DTS; nonostante questa sia riconosciuta da tutti come la migliore codifica multicanale disponibile in DVD, i tecnici hanno deciso di superarsi ancora una volta, sfoderando il DTS 96kHz / 24bit, in grado di garantire una risoluzione ancora superiore (rispetto al "classico" 48kHz/16 bitz) e comunque compatibile con tutti i lettori DVD e gli amplificatori predisposti per il DTS tradizionale. Se poi vorrete godere appieno del campionamento 96/24 dovrete acquistare un ampli in grado di decodificare il DTS 96/24, e ad onor del vero l'unico attualmente disponibile per il nostro mercato è il Denon AVC-A11SR (chi ha 2850 Euro da spendere ora sa cosa deve fare!), anche se a breve sono in arrivo modelli da parte di tutti i maggiori produttori. "Tomb Raider" è il primo DVD al mondo a potersi fregiare di una traccia con questa nuovissima codifica e fa piacere vedere che una volta tanto in Italia arriviamo prima degli altri. Siamo riusciti ad ascoltare la traccia italiana DTS ES 96/24 (eh sì quel "ES" sta proprio a significare che di tratta di "6.1"!) in anteprima esclusiva nella nostra sala d'ascolto e dobbiamo ammettere che raramente abbiamo sentito una traccia così dettagliata, profonda e dalla dinamica assolutamente prorompente. Il subwoofer vi regalerà delle vere "bordate" e il continuo intervento di tutti i diffusori (assolutamente indipendenti l'uno dall'altro) vi proietterà direttamente al centro dell'azione. Sono, inoltre, presenti tracce Dolby Digital 5.1 italiano e inglese, altrettanto ottime. Buon divertimento e attenti a non esagerare troppo con la "manovella" del volume!

L'espressività di Angelina rasenta il ridicolo.

Eagle Pictures Home Video
Prezzo: 33,50 Euro

nel 1948, quando il ruolo viene assunto da una splendida Ingrid Bergman, che la figura si impone nell'immaginario cinematografico collettivo. In seguito ne avrebbero riproposto le gesta Sandrine Bonnaire nel monumentale lavoro di Jacques Rivette (1994; quasi sei ore divise in due parti) e Milla Jovovich nell'ambizioso lavoro di Luc Besson del 1999 (DVD Columbia). Personaggio romantico e meno tragico, ma francese anch'ella, è invece Angelica, uscito dalla penna dei coniugi Anne e Serge Golon ed interpretato in una serie di cinque film (tra il 1964 e il 1967) da Michèle Mercier. La bella protagonista intreccia le sue gesta, ai tempi di Luigi XIV, con quelle del marito, il conte Peyrac (Robert Hossein), cui tenta di ricongiungersi, tra costumi sfarzosi ed ambientazione esotica, in una continua girandola di avventure. Registriamo poi una Sophie Marceau in stile 'cappa e spada' in "Eloise la figlia di D'Artagnan" (1994, Bertrand Tavernier); le Amazzoni protagoniste di un film firmato da Terence Young e di "Le gladiatrici" (1963, Antonio Leonviola). Grande spessore ha Greta Garbo in "Mata Hari" (1932, George Fitzmaurice), la storia della nota danzatrice esotica che carpisce informazioni preziose ai russi durante la prima guerra mondiale e finisce fucilata. E poi, siamo sempre in Francia, c'è la bionda eroina dei fumetti "Barbarella" (1967, Roger Vadim) interpretata da Jane Fonda; quindi Brigitte Bardot, ora accanto a Jeanne Moreau in "Viva Maria" (1965, Louis Malle) ora al fianco di Claudia Cardinale in "Le pistolere" (1971, Christian-Jaque). Cambiamo completamente registro per avvicinare la nostra analisi al cinema più

TOMB RAIDER - IL MITO

È interessante notare come un protagonista ben caratterizzato possa fare le fortune di un videogioco. Ovviamente non è l'unica componente a decretarne il successo, ma contribuisce senza dubbio ad attrarre il videogiocatore, sempre più alla ricerca di titoli che posseggano personaggi facilmente riconoscibili, una mascotte o qualcosa che renda più facile la comprensione e quindi l'immersione nel videogioco stesso. Ne sono un valido esempio Super Mario, Donkey Kong, Solid Snake o Crash Bandicoot, tutti personaggi fortemente caratterizzati e dall'indubbio carisma. Nel caso di Tomb Raider di Core Design è Lara Croft l'icona in questione; la famosa cercatrice di antichi tesori ha raggiunto un'inaspettata notorietà in tutto il mondo tanto da apparire persino sul grande schermo, onore spettato finora solamente a Mario, ai protagonisti di Street Fighter e a quelli di Mortal Kombat.

Il successo di Playstation in America ed Europa è in parte da attribuirsi proprio a Tomb Raider e al fascino della sua protagonista. Lara sta a Playstation come Mario sta alle consoles Nintendo e come Sonic (stava) a quelle Sega. Dal 1996, data di uscita del primo Tomb Raider, la notorietà dell'eroina di Core Design è cresciuta sempre più grazie ai numerosi seguiti ed al merchandise correlato.

La genesi

Il lavoro di creazione ebbe inizio nel 1993, quando la Core Design of Europe si mise al lavoro sui nuovi sistemi a 32 bit. I suoi primi passi Tomb Raider li mosse sul Saturn di Sega. Toby Guard, creatore del gioco e del personaggio di Lara, dice che in principio la nostra eroina non doveva essere una versione femminile di Indiana Jones, Il suo aspetto definitivo fu raggiunto dopo numerose revisioni. Pensate che originariamente Lara doveva essere una sorta di soldatessa energica e psicotica, per poi divenire in seguito una cacciatrice di taglie agghindata in stile militare. Per fortuna alla fine si è preferito l'aspetto odierno e sembra che i risultati abbiano dato ragione a Toby Guard e allo staff di Core Design. Per quanto concerne le dimensioni esagerate del seno della bella Lara, la leggenda vuole che queste siano frutto di un errore dei grafici, che indugiarono troppo sul mouse in sede di sviluppo.

La prima artwork ufficiale di Lara Croft.

Due pettorali che denotano anni di palestra...

recente. Indimenticabile, per la valenza dei contenuti e per il sacrificio finale, è "Thelma & Louise" (1991, Ridley Scott - DVD MGM), con Susan Sarandon e Geena Davis, un film tutto 'al femminile' nel quale le due amiche, che partono in auto per un week-end e trasformano la loro gita in una fuga (dopo che Louise uccide l'uomo che sta per violentare Thelma), incarnano i temi più sentiti del liberismo femminista e l'anarchismo di tanto cinema 'on the road' degli anni '60. Geena Davis è anche protagonista di "Corsari" (1995 - DVD Universal), diretta dall'allora marito Renny Harlin (artefice di una regia innovativa in quanto a stereotipi di gesta piratesche), in una gradevole cornice caraibica, come la bella ed intrepida pirata Morgan sulle tracce di un prezioso tesoro. "Thelma & Louise" a sua volta ha (de)generato un figlio in "Baise-moi" (2000, Virginie Despentes e Coralie Trinh Thi - DVD Elle U), avventura sconvolgente di due ragazze (le pornostar Raffaella Anderson e Karen Bach) in fuga in chiave hardcore! Sul fronte del thriller le più belle prove ci sono venute da Jodie Foster, Julianne Moore e Angelina Jolie, detective in gonnella alla caccia di pericolosi serial-killer rispettivamente nel premiatissimo "Il silenzio degli innocenti" (1991, Jonathan Demme - DVD Cecchi Gori), nel suo sequel "Hannibal" (2001, Ridley Scott - DVD Filmauro), entrambi tratti da due fortunati romanzi di Thomas Harris, e "Il collezionista di ossa" (1999, Phillip Noyce - DVD Columbia). Un po' meno riuscita, anche se egualmente interessante la Vic Warshawski di Kathleen Turner in "Detective coi tacchi a spillo"1991, Jeff Kanew), tosta investigatrice alla Philip Marlowe. È ancora un thriller e lei non è una detective, ma solo un'esperta di computer che cerca di sfuggire ad una trama criminale orditale contro: parliamo di Sandra

BIOGRAFIA DI UN'EROINA

Un personaggio ben costruito necessita di un background che ne delinei l'educazione ed il carattere, giustificandone il modo di agire e pensare. Lara Croft non fa eccezione, così i suoi creatori ci hanno fornito una sua biografia virtuale quanto mai dettagliata.

Nazionalità:	Inglese
Data di nascita:	02/14/68
Luogo di nascita:	Wimbledon, Surrey
Stato civile:	Nubile
Gruppo sanguigno:	AB-
Altezza:	175 cm
Educazione	
Maestro privato:	3-11 anni
Wimbledon High School per ragazze:	11-16 anni
Gordonstoun Boarding School:	16-18 anni
Swiss Finishing School:	18-21 anni

Figlia di Lord Henshingly Croft, Lara è stata cresciuta sin dalla nascita come un'aristocratica. Amante del free-climbing e delle acrobazie, è stata inoltre istruita come mercenaria, cacciatrice e ladra specialista. Essendo sopravvissuta ad un disastro aereo ha imparato a sopravvivere anche in condizioni estreme. In seguito ai suoi numerosi viaggi, Lara ha iniziato a scrivere un libro che ne racconta le tappe, i popoli conosciuti e le bellezze naturali e artistiche incontrate. Tra le tante abilità, Lara è in grado di tessere un arazzo, guidare una moto, combattere a mani nude e se la cava egregiamente persino con le armi da fuoco. Per quanto riguarda il carattere, il comportamento da dura lascia comunque trapelare l'aspetto più significativo del suo animo e cioè la passionalità, caratteristica che spesso la porta a compiere azioni istintive quanto avventate.

Da Prince of Persia a Lara Croft

Un momento di Prince of Persia [1989]

Si può affermare senza smentite che Tomb Raider è in realtà un platform-game con caratteristiche spiccatamente puzzles adventure e sparatutto. Sono proprio le molteplici sfaccettature del suo game-play ad averne decretato il successo. Alcuni lo hanno giustamente definito "l'evoluzione di Prince of Persia"; è infatti innegabile la somiglianza tra il titolo Core Design e quello di Broderbund. Prince of Persia uscì ben 13 anni fa per Commodore Amiga e poi fu convertito per molti altri sistemi. All'epoca questo action-adventure riscosse un notevole successo per merito della sua grafica sbalorditiva, riscontrabile soprattutto nelle fluidissime movenze del protagonista. Per chi non lo ricordasse, Prince of Persia ci poneva nei panni di un principe arabo il cui compito era quello di salvare la propria amata dalle grinfie del solito cattivone. Il nostro eroe doveva terminare il gioco entro un tempo limite vagando all'interno di un sotterraneo, evitando trappole e combattendo gli scagnozzi dello stregone. La difficoltà maggiore consisteva però nell'esecuzione di precisi salti e acrobazie utili a superare fosse, baratri e quant'altro ci si parasse dinnanzi; proprio come avviene in Tomb Raider, in cui l'avanzare negli ambienti 3D rappresenta la sfida maggiore.
A questo proposito Lara è stata dotata di abilità acrobatiche eccellenti che gli consentono di compiere balzi di varia lunghezza e direzione (ad esempio laterali o all'indietro), aggrapparsi ad una parete e percorrerla mentre resta appesa, fare la verticale arrampicandosi per poi atterrare perfettamente in piedi, appendersi ad una fune e farla oscillare per darsi lo slancio e infine nuotare sott'acqua. Per superare gli ostacoli, il giocatore deve osservare bene l'ambiente che lo circonda, calcolare bene le distanze dei salti e possedere un'ottima tempistica nello schiacciare i tasti del joypad. Proprio gli ambienti prima citati sono un punto di forza di tutte le edizioni, ma in particolare nel primo Tomb Raider stupirono per la loro grandezza e complessità architettonica. Così prendevano forma grotte immense e labirintiche, templi sommersi, piramidi e tombe che lasciavano di stucco e invogliavano il giocatore a proseguire per scoprire nuove meraviglie. La scelta della visuale in terza persona si è rivelata sin dall'inizio vincente anche perché era l'unica che consentisse la miglior applicazione delle abilità acrobatiche di Lara e allo stesso tempo una buona panoramica dell'ambiente circostante. In questo senso, nel 1996 Core Design sembrò andare controcorrente, infatti molti giochi dell'epoca con ambienti 3D possedevano una visuale in prima persona ma non avevano un protagonista così eclettico e versatile: erano infatti sparatutto dove il semplice salto rappresentava l'azione più inusuale.
In poco tempo Tomb Raider divenne un successo di pubblico,tanto da far avvicinare ai videogames anche i neofiti.

Nathalia Cook [1996]

Nell McAndrew [1998]

Rona Mitra [1997]

Lucky Carson [2000]

Durante gli anni, Eidos ha ingaggiato diverse modelle famose, affidandogli il ruolo di testimonial d'eccezione.

Così si presentava Lara nel primo episodio.

Il nuoto è una delle sue numerose azioni.

Bullock in "The Net - Intrappolata nella rete" (1995, Irwin Winkler – DVD Columbia). Frances McDormand in "Fargo" (1996, Joel Coen) è l'insolita poliziotta che, portandosi dietro il fardello di una pancia al settimo mese di gravidanza, lentamente dipana la matassa di un crimine di provincia. In tema di 'action-movie' sulle imprese di una coppia criminale non può essere sottovalutata la volitiva determinazione di Ali MacGraw (accanto a Steve McQueen) in "Getaway" (1972, Sam Peckinpah), quella di Kim Basinger (accanto ad Alec Baldwin) nel remake firmato da Roger Donaldson (1994) e quella di Faye Dunaway (accanto a Warren Beatty) in "Gangster Story" (1967, Arthur Penn). E se la "Supergirl - La ragazza d'acciaio" (1984, Jeannot Szwarc) di

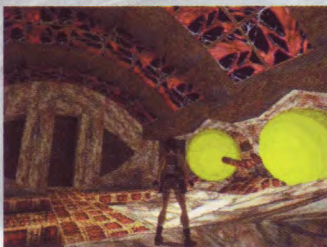
Helen Slater non può competere con il ben più celebre cugino "Superman" di Christopher Reeve, qualche chance in più può coltivare la Catwoman di Michelle Pfeiffer in "Batman – Il ritorno" (1992, Tim Burton) o Fiori Velenosi di Uma Thurman in "Batman & Robin" (1997, Joel Schumacher). Donne neglette in qualsiasi film a carattere sportivo e western si prendono la rivincita in "Ragazze vincenti" (1992, Penny Marshall, con Geena Davis, Madonna, Lori Petty e Tom Hanks allenatore alcolizzato – DVD Columbia) che, mentre gli uomini sono in guerra nel 1943, si dedicano al baseball, e "Bad Girls" (1994, Jonathan Kaplan) con quattro protagoniste che rispondono ai nomi di Madeleine Stowe, Mary Stuart Masterson, Andie MacDowell e Drew

CRONOLOGIA DI UN'ARCHEOLOGA IN GONNELLA

Ogni episodio differisce dall'altro oltre che per la trama anche per la strutturazione dei vari livelli, poi di tanto in tanto si notano piccole modifiche nel controllo di Lara che ne aumentano la manovrabilità nonché le possibilità di azione. Seppur tecnicamente buoni, molti titoli (soprattutto su PlayStation), denotano un frame-rate piuttosto incostante e una mediocre qualità delle textures.

Tomb Raider

Creatore/Produttore - Toby Guard
Sviluppatore - Core Design
Produttore - Eidos
Sistemi - PlayStation, Saturn, PC
Data di uscita - Novembre 1996

Tomb Raider - Gold Edition

Creatore/Produttore - Philip Campbell
Sviluppatore - Core Design
Produttore - Eidos
Sistemi - PC
Data di uscita - Estate 1997

Tomb Raider II : Starring Lara Croft

Creatore/Produttore - Toby Guard
Sviluppatore - Core Design
Produttore - Eidos
Sistemi - PlayStation, PC
Data di uscita - Novembre 1997

Tomb Raider III : Adventures of Lara Croft

Programmatore - Adrian Smith
Sviluppatore - Core Design
Produttore - Eidos
Sistemi - PlayStation, PC
Data di uscita - Novembre 1998

Tomb Raider: The Last Revelation

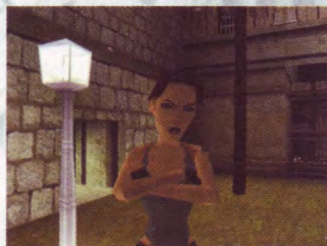
Creatore/Produttore - Adrian Smith
Sviluppatore - Core Design
Produttore - Eidos
Sistemi - PlayStation, Pc, Dreamcast
Data di uscita - Novembre 1999

Tomb Raider: The Lost Artifact

Creatore/Produttore - Interno
Sviluppatore - Core Design
Produttore - Eidos
Sistemi - Pc
Data di uscita - Febbraio 2000

Tomb Raider

Creatore/Produttore - Interno
Sviluppatore - Core Design
Produttore - Eidos
Sistemi - Game Boy Color
Data di uscita - Giugno 2000

Tomb Raider: Chronicles

Creatore/Produttore - Interno
Sviluppatore - Core Design
Produttore - Eidos
Sistemi - PlayStation, Dreamcast, Pc
Data di uscita - Novembre 2000

Il futuro di Lara

Del nuovo capitolo di Tomb Raider, previsto per le piattaforme 128 bit, siamo per il momento in debito di informazioni. Quanto trapelato dalle parole di Adrian Smith, leader di Core, lascia ben sperare per il futuro: "Il nostro impegno è focalizzato a rendere Tomb Raider Next Gen un gioco a episodi. Ciò che faremo sarà includere nella prima uscita del gioco tre o quattro di questi capitoli. Come capita negli episodi di X-Files, potete giocare sapendo di agire in un contesto molto più ampio. Anche se gli episodi si conludono, al termine di ciascuno si troveranno gli indizi che daranno seguito al proseguire della storia. Ciò significa che dopo pochi mesi dall'uscita del gioco potremo rilasciare informazioni su uno dei vari personaggi che si incontrano giocando. Vogliamo che si tratti di una serie, così ogni settimana può accadere qualcosa di nuovo. Se il gioco on line avrà il successo che tutti sperano, potremo anche produrre parti di avventura da affrontare in rete."

Una delle prime screen di Tomb Raider NG.

Barrymore. Sempre baseball in "Bull Durham - Un gioco a tre mani" (1988, Ron Shelton) dove è Susan Sarandon a dettare i tempi, lei instancabile sostenitrice che si prende cura (in tutti i sensi) dei giovani campioni emergenti Costner e Robbins. Bello ed intenso il ritratto di Dian Fossey, la studiosa che dedicò diciotto anni della sua vita allo studio dei gorilla di montagna, fino a restare uccisa per mano di ignoti nel 1985, offerto da Sigourney Weaver in "Gorilla nella nebbia" (1988, Michael Apted). Ancora la Weaver è l'ufficiale Ripley, l'unica persona in grado di fronteggiare l'invasione extra-terrestre nella saga di "Alien" (DVD Fox); quattro film tra il 1979 e il 1997 e firme illustri quali quelle di Ridley Scott, James Cameron, David Fincher e Jean-Pierre Jeunet.

Tanya Roberts è la bionda regina di una tribù africana in "Sheena, regina della giungla" (1984, John Guillermin), Brigitte Nielsen è la principessa Red Sonja in "Yado" (1985, Richard Fleischer), alla conquista del talismano del potere, mentre Anne Parillaud è "Nikita" (1990 Luc Besson) e una vampira francese a Pittsburgh "Amore all'ultimo morso" (1992, John Landis). Poi, alla fine, basta trovare sul proprio cammino due film come il pirotecnico "Charlie's Angels" (2000, McG - DVD Columbia), con Cameron Diaz, Drew Barrymore e Lucy Liu, e lo spettacolare "Tomb Raider" (2001, Simon West) con l'incantevole Angelina Jolie, per capire che la strada è stata aperta e numerosi film d'azione al femminile ci attendono nel prossimo futuro!

IL MONDO DELL'HOME ENTERTAINMENT VISTO DA VICINO

DVD INSIDE 102

Tutti i film di Marzo recensiti con la massima professionalità da Gian Luca Di Felice e dai redattori di Digital Video. Questo mese ampio spazio a Planet Of The Apes, Die Hard 1 e 2, Evolution, Fast And Furios e Moulin Rouge!

EVOLUSUONI 98

La musica delle nuove generazioni, il tecno-beat, i nuovi strumenti e le tendenze del momento. Questo ed altro costituiscono la colonna sonora di Evolution.

CINEMA AL CINEMA 100

Notizie flash sul versante cinematografico: Gianluca Di Felice ci mostra cosa potremo gustare nelle sale i prossimi mesi.

CINEMA IN CASA 118

Ok, ok. Avete comprato la vostra nuova potentissima console. E ora, giustamente, vorreste sapere quale televisore abbinargli per sfruttarne al meglio le caratteristiche... Bene, oggi è il vostro giorno fortunato giacché nelle pagine del cinema in casa trovate tutto ciò che dovete sapere su 16:9, wide-screen, RGB ecc...

ON THE NET 128

Il fenomeno Cosplay sta prendendo piede in maniera consistente anche in Italia. Non vi è fiera nostrana o mostra dedicata, ove non facciano la loro apparizione questi simpatici appassionati vestiti come i loro idoli.
Noi abbiamo scambiato quattro chiacchere con la principessina del Cosplay italiano: Francesca Dani.

RETROVIEW 130

Storia e gloria del mondo dei videogames. Ripercorriamo, assieme a Daniele Bertocci, gli avvenimenti alla base della nascita del fenomeno.
Questo mese scopriamo chi ha fondato una delle società più prestigiose della storia del divertimento elettronico: la Atari Games.

AVVENIMENTI, DISCHI, TENDENZE: LA MUSICA PROIETTATA VERSO IL FUTURO

a cura di Elena Raugei

I Subsonica sempre + in alto

Con il nuovo album "Amorematico" i Subsonica sono immediatamente saliti in vetta alle classifiche di vendita italiane, riuscendo nella non facile impresa di unire schiere di pubblico in genere difficili da conciliare: un successo annunciato dall'ottima accoglienza riservata a "Nuvole rapide", il singolo apripista dello scorso dicembre contenuto anche nella colonna sonora di "Santa Maradona". La miscela elaborata dal quintetto torinese, che ha come componenti essenziali rock, house e pop, ma che è peraltro ricettiva verso altre esperienze, è ora colorata di sfumature nettamente più groove rispetto al passato: una scelta sottolineata dai quattro remix curati dal famoso dj Roger Rama, ospite in altri due brani, che chiudono la scaletta con trame elettroniche tutte da ballare e gustare nella loro pirotecnica raffinatezza.
Ritmi incessanti scandiscono episodi ipnotici quali "Nuova ossessione" (che vede la partecipazione dei Krisma, vecchie glorie dell'electro-pop nazionale) e "Mammifero", fanno da base alle rime del rapper Rachid in "Gente tranquilla" o alla sinuosità di "Eva-Eva" e allungano ombre sulla rabbiosa "Albascura", mentre battiti più delicati avvolgono l'ascoltatore nella straniante ballata "Dentro i miei vuoti", nella semi-acustica "Ieri" o in una "Sole silenzioso" rivestita di eleganze dub.
"Amorematico", insomma, coinvolge e diverte, portando nello stesso tempo avanti un discorso di ricerca in bilico tra contaminazione a 360 gradi, melodia ed elettronica. Il volo iniziato nel 1997 con "Subsonica" e proseguito due anni dopo con "Microchip emozionale" ha dunque portato la band di Max Casacci, Samuel e Boosta a guardare dall'alto, in tutti i sensi, ciò che avviene nella scena musicale italiana: una posizione ideale per puntare a nuovi obiettivi, non necessariamente dentro i nostri confini.

Chemical Brothers: dance mutante

Dalla fine di gennaio è nei negozi "Come With Us" dei Chemical Brothers, che già dal titolo - lo stesso del brano che epicamente lo apre, una intro tessuta da archi sintetici - invita ad addentrarsi nel policromo universo dei due "fratelli" elettronici. Una volta compiuto il passo, "It Began In Afrika" trascina in un vortice di cadenze tribali e ossessive, seguita da una "Galaxy Bounce" (già nel soundtrack di "Tomb Raider") che avvolge nelle tipiche sonorità dance del duo britannico; si distinguono poi per un'atmosfera inconsuetamente più distesa e melodica il singolo "Star Guitar", dal beat tinto di pop, e "Hoops", percorsa da scale di chitarre acustiche. Oltre al riff del campanello di "My Elastic Eye" spiccano le voci della cantautrice folk Beth Orton, che pervade una "The State We're In" soffusa e delicata, e dell'ex Verve Richard Ashcroft, che interpreta la conclusiva "The Test".

"Come With Us" si presenta così più vario rispetto ai capitoli precedenti di Ed Simons e Tom Rowlands, andando oltre i classici "tormentoni" da pista da ballo e tentando di stringere rapporti più saldi con la forma-canzone e di assecondare il bisogno di catarsi tecnologica.

Buon compleanno, 99 Posse!

Per celebrare il loro decimo anno di attività, i 99 Posse hanno da poco pubblicato un doppio CD a prezzo specialissimo contenente brani live, qualche rarità, vari gustosi remix e due inediti assoluti, per un totale di ben ventotto tracce. Se tra i pezzi dal vivo spiccano le particolari versioni di "Corto circuito e "Rigurgito antifascista", in tema di "rielaborazioni" la vera chicca è il secondo dischetto, che snocciola una carrellata di episodi più o meno noti del gruppo rivisitati da dj e manipolatori quali Zion Train, Mad Professor e Polina. Al di là dell'intento di festeggiare il decennale della band napoletana, offrendo una panoramica pur parziale e per molti versi singolare della sua avventura di musica e impegno sociale, "NA 99 10" apre inoltre una piccola ma affascinante finestra sul possibile futuro con "Amerika" e "Stop That Train", che regalano timbri più elettronici e sfumature sempre più evolute e innovative; della seconda, scelta come singolo, è stato anche realizzato un futuristico e bellissimo video-clip dove i musicisti sono trasformati in cartoon tridimensionali in stile giapponese...

Nine Inch Nails: dal vivo con furore

I Nine Inch Nails hanno da poco dato alla luce il loro primo live "And All That Could Have Been", disponibile in CD e DVD (e fuori dall'Italia anche in VHS). Classificato generalmente come industrial (ma qualsiasi etichetta appare limitata e limitante), il gruppo americano è dedito a un esplosivo cocktail di rock e elettronica, che spazia dal techno-punk alla psichedelia futuribile, e dalla fine degli '80 si è ritagliato un ruolo importante nelle gerarchie musicali grazie ai suoi testi ribelli e alienanti e al suo camaleontico mix di crude distorsioni e raffinata tecnologia. La scaletta, composta da sedici brani, attinge soprattutto dagli ultimi due lavori in studio, "The Downward Spiral" e "The Fragile" (ad esempio le ormai classiche "Closer", "March Of The Pigs" e "Starfuckers, Inc."), ma non mancano recuperi dal passato remoto quali "Sin", "Head Like A Hole" e "Wish", in origine contenuti nei primi due album "Pretty Hate Machine" e "Broken". Oltre che per gli affezionati sostenitori, "And All That Could Have Been" potrebbe dunque essere un buon acquisto per quanti ancora non conoscono la band del vulcanico e sovversivo Trent Reznor.

a cura di Gian Luca Di Felice

CINEMA AL CINEMA

[Monsters & Co.]

Dopo il successo ottenuto con i due capitoli di "Toy Story", arriva anche il terzo e prevedibile trionfo grazie ai simpatici mostri di "Monsters & Co.", straordinario film di animazione in CG, atteso come l'evento cinematografico di questo periodo, che ha guadagnato la bellezza di 70 milioni di Euro nei primi 3 giorni di programmazione americana, lasciando agli altri soltanto le briciole. "Monsters & Co." è la più grande fabbrica della paura nel mondo dei mostri e James P. Sullivan è uno dei mostri più spaventosi e giganteschi, con il pelo blu, delle grandi macchie color porpora e le corna. Il suo assistente, nonché suo migliore amico e compagno di stanza, è Mike Wazowski, un mostro verde, dogmatico e piccolo, con un occhio solo. Il cast dei personaggi comprende anche un mostro a forma di granchio che si chiama Henry J. Waternoose e la receptionist dalla testa a forma di serpente, la seducente Celia. Non si può poi dimenticare il sarcastico mostro camaleonte Randall Boggs. Arriverà a stravolgere tutto Boo, una piccola ragazza che si spinge laddove nessun umano è mai entrato prima. L'appuntamento per tutti è nei cinema il 15 marzo.

[E.T. The Extra-Terrestrial]

Ci sono dei film che hanno fatto la storia del cinema e che hanno segnato un'epoca e un modo di intendere alcune "visioni" dell'uomo. "E.T." è sicuramente una delle pellicole più rappresentative degli anni '80 e proprio quest'anno ne ricorre il ventennale dall'uscita nelle sale. Steven Spielberg ha voluto cogliere l'occasione per restaurare, migliorare e completare il lungometraggio che lo ha consacrato agli occhi di tutto il mondo. Un po' come era già avvenuto per la trilogia di "Guerre Stellari", la pellicola è stata rimessa a nuovo, migliorata in alcuni effetti speciali, sono state aggiunte delle scene inedite e, soprattutto, è stato totalmente rimissato l'audio, ora in possesso di un'incisione multicanale 6.1 (dello stesso tipo di quella usata per "Episode I - La minaccia fantasma"). A chi non l'avesse ancora mai visto, ricordiamo brevemente la trama: un piccolo extraterrestre viene abbandonato sulla terra dai suoi compagni di viaggio costretti ad una frettolosa partenza. Diventa amico di un ragazzino americano, che insieme al fratello ed alla sorellina lo nasconde sino a quando, grazie ad un fortunoso segnale di aiuto, riesce a ritornare sullo spazio. Come dimenticare la celeberrima frase "Telefono casa", entrata di diritto tra le citazioni cinematografiche più famose! L'uscita nelle sale americane è prevista per il 22 marzo e già si annuncia un'edizione in DVD da fantascienza!

La ragazza con la pistola
Milla Jovovich nei panni di Jill Valentine, alle prese con orribili zombi generati da un improbabile virus fuori controllo...

[Resident Evil: Ground Zero]

È un titolo sicuramente evocativo quello scelto dalla Constantin Films per il primo lungometraggio dedicato alla serie horror più amata dai videogiocatori di tutto il mondo. "Resident Evil: Ground Zero" è infatti il nome definitivo della pellicola che porterà l'orrore videoludico Capcom in tutti i cinema americani a partire dal 5 aprile. Co-protagonista insieme alla bellissima Milla Jovovich sarà Michelle Rodriguez, nei panni di Rain (che potete ritrovare nel DVD di "Fast and Furious" recensito in questo stesso numero). La trama del film, come riportato precedentemente, non si discosta molto da quella del videogioco: le due commando in gonnella dovranno ripulire un laboratorio genetico dalla fastidiosa presenza degli zombi, cercando di portare a casa la pelle entro un limite massimo di tre ore. Naturalmente, la narrazione non si limiterà alle sole sparatorie/combattimenti e prevede diversi colpi di scena sulle attività svolte nel laboratorio e sulle altre forze interessate ai suoi contenuti. Ebbene sì, la saga di "Resident Evil" deve aver stimolato la creatività e la fantasia di numerosi registi. Basti pensare che la stesura della trama del film era stata inizialmente affidata niente meno che al mago del brivido George Romero, autore per chi non lo sapesse del cult movie "La notte dei morti viventi". Purtroppo però, a quanto pare, il lavoro svolto da quest'ultimo non deve essere piaciuto ai produttori della Constantin Films e agli stessi distributori della Columbia TriStar, a tal punto da subire l'esclusione ufficiale dal progetto all'inizio del 2001. Le voci circolanti sulla "Grande Rete" parlano comunque di una serie di insuperabili incomprensioni di carattere finanziario... Comunque sia, dopo le peripezie appena descritte, a dirigere questo film estremamente promettente è stato chiamato Paul Anderson, regista inglese di Newcastle divenuto famoso per aver diretto nel 1995 il film di "Mortal Kombat", capace di incassare allora la ragguardevole cifra di 130 milioni di dollari. Il regista, intervistato poi a proposito del film di "Resident Evil", ha confessato di essere un fan sfegatato della serie e di aver giocato tutti gli episodi sulla sua PlayStation. Frase di circostanza o interessante premessa? Per ora i dettagli rilasciati in via ufficiale terminano qui: per conoscere tutte le sfaccettature della storia non ci resta che attendere l'uscita del film nel nostro paese, si spera, a breve distanza dalla "prima" che avverrà sul territorio americano.

[L'Era Del Ghiaccio]

D'accordo, d'accordo, ne abbiamo già parlato il mese passato. Ma pensavamo che ammirare un paio di foto tratte da questo atteso lungometraggio potesse esservi cosa gradita.

PLANET OF THE APES *EDIZIONE SPECIALE*

FANTASCIENZA dts

Regia: Tim Burton
Cast: Mark Wahlberg, Tim Roth, Helena Bonham Carter, Michael Clarke Duncan
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano DTS 5.1, Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 33,52 Euro

FILM	7
DVD	10

Dimenticate Charlton Heston (ma non completamente), dimenticate le celle criogeniche che hanno fatto scuola in tanti film di fantascienza e dimenticate una società scimmiesca come quella del film del 1968, ma soprattutto dimenticate il vecchio finale, poiché questo è molto diverso. Decisamente più fedele al romanzo, il pianeta delle scimmie di Tim Burton ("Batman" - primo e secondo episodio) è estremamente più dark, come tutte le sue pellicole, più violento e con un ritmo narrativo adatto ad un film girato trent'anni dopo. La scelta di un remake di un'opera che ha vantato quattro sequel ed una serie TV non è certo stata facile ed ha posto la necessità di creare un prodotto totalmente nuovo. Eccezionale l'ambientazione, sia sotto il profilo dei costumi (hanno richiesto tre ore giornaliere di make-up) che sotto quello della scenografia (di aspetto decisamente "afro"), ben supportata dalle musiche di Danny Elfman. Tim Burton ha voluto regalarci delle scimmie realistiche, quindi con movimenti sgraziati, con una forza incredibile unita ad agilità ed aggressività (fattori assenti nel precedente film). Il video, in formato 2.35:1 anamorfico, si caratterizza per l'utilizzo di un master recentissimo ed in perfetto stato di conservazione e in grado di restituire un'immagine estremamente definita e dettagliata in tutte le circostanze, garantendo un'ottima tridimensionalità alle numerose scene in perfetta ambientazione "fantascientifica". Il video è, inoltre, piuttosto nitido per via dell'ottimo lavoro di compressione effettuato in fase di authoring, che limita la presenza di artefatti digitali. La resa cromatica è tipica dei film del genere e soprattutto dei film di Tim Burton, alternando scene calde e brillanti ad altre assolutamente atipiche e cupe. Chiude, infine, un quadro generale da riferimento il perfetto equilibrio del rapporto contrasto/luminosità. L'audio italiano presenta la doppia codifica DTS 5.1 e Dolby Digital 5.1. Cominciamo con la "superiore" DTS, che presenta assolutamente tutte le caratteristiche di una perfetta incisione multicanale: separazione dei canali, dinamica, dettaglio, estensione in frequenza con alti cristallini e bassi portentosi e profondi. Se siete dotati di un impianto di livello, con questa traccia sarete in grado di stupire i vostri amici e sarete proiettati direttamente al centro dell'azione. La traccia Dolby Digital è anch'essa di ottimo livello e non siamo riusciti a distinguere molte differenze, se non per un minor dettaglio (specie sul centrale). La traccia originale inglese è sostanzialmente di pari qualità. I contenuti speciali sono di tutto rispetto e divisi su due DVD. Nel primo troviamo il commento audio di Tim Burton, quello del compositore della colonna sonora Danny Elfman sottotitolato in italiano e infine uno pseudo commento in scimmiesco della durata di circa 1 minuto e i profili di cast e crew. Il secondo DVD è stato suddiviso in 5 parti. La prima è dedicata alla realizzazione delle scimmie con degli special sulla "scuola delle scimmie", i provini, i trucchi, l'abbigliamento, gli effetti speciali e le musiche del film. La seconda è dedicata alle featurette multiangolo in cui avrete la possibilità di vedere 4 scene utilizzando appunto l'opzione multiangolo e di leggerne il copione. La terza prevede le versioni estese di 5 scene del film. La quarta è dedicata ai lavori promozionali con un dietro le quinte, il remix del tema musicale, i trailer, gli spot TV e i manifesti. La quinta è riservata alla galleria fotografica, con artwork, foto del set e storyboard. Il tutto è stato realizzato in un bellissimo menù animato in 3D.

20th Century Fox Home Entertainment

Intervista di Gian Luca Di Felice

10 DOMANDE A TIM BURTON

Quanto tempo ha impiegato per portare a termine il progetto?
Diciamo che il tutto è stato fatto in tempi molto brevi, dalla sceneggiatura alle riprese. Basti pensare che abbiamo avuto il consenso sulla sceneggiatura solo due settimane prima di cominciare le riprese. Non mi era mai capitato di lavorare ad un film di questa portata in così poco tempo.

Ci può dire esattamente quanto sono durate le riprese?
Sono durate in tutto solo 80 giorni! Per i film del genere c'è solitamente bisogno di almeno 120 giorni. E devo dire che gran parte del merito è stato sicuramente di un gruppo di lavoro molto affiatato.

Prima di lei sono stati contattati altri registi come James Cameron, Oliver Stone e Roland Emmerich. Com'è entrato a far parte del progetto?
Non so degli altri registi, anche se non posso negare di aver sentito delle voci anch'io a riguardo. Questo mi ricorda molto quanto era già successo per "Batman". Cerco semplicemente di fare il mio lavoro e di non dare importanza a queste cose. Comunque, mi è stato offerto il progetto e io non ho fatto altro che accettare.

Prima di iniziare aveva qualche idea sul modo in cui le scimmie dovessero apparire e comportarsi?
Ho iniziato con del lavoro di ricerca sulle scimmie. Uno dei miei obiettivi era proprio quello di riuscire a diversificarle dal primo "Pianeta delle Scimmie". Nel film originale, le scimmie non erano altro che una trasposizione umana. Per carità, avevano anche degli atteggiamenti tipicamente da scimmie, però noi volevamo identificare meglio questo aspetto. Per questo abbiamo seguito dei corsi sul comportamento e ci siamo fatti consigliare dai migliori esperti. Abbiamo anche portato sul set dei veri scimpanzé per poter meglio osservare i loro movimenti.

È vero che lei ha paura delle scimmie?
Soprattutto degli scimpanzé. L'aspetto che più mi aveva sorpreso dell'originale è che "gli scimpanzé erano i buoni". Basta leggere o vedere qualsiasi documentario per capire che, tra tutte le scimmie, gli scimpanzé sono i più feroci: sono dei serial killer!

Ha mai avuto paura che "Planet of the Apes" potesse rischiare di divenire un grosso flop?
Sì, con quello che costa oggi, a Hollywood, fare una pellicola di questa portata, è ovvio che la pressione e il timore di "sbagliare" ci sia sempre.

Se Roddy McDowall (Dr. Cornelius nel film originale, n.d.r.) fosse ancora vivo, pensa che avrebbe apprezzato il suo remake?
Penso proprio di sì. Ho avuto modo di conoscerlo e credo che avrebbe condiviso totalmente il progetto e che avrebbe fatto di tutto per parteciparvi.

Di tutti i film da lei realizzati fino ad oggi, quale potrebbe diventare fra 30 anni un remake? E che effetto le farebbe?
Non lo so, non riesco neanche a vedere i miei film. Ho bisogno di almeno cinque anni prima di essere in grado di giudicare oggettivamente un mio film. Mentre lo realizzo sono obbligato a rivederlo milioni di volte, per cui una volta terminato ho bisogno di lasciar passare del tempo. E' sicuramente un'esperienza molto emozionante.

Che rapporto ha con il DVD e qual è stato l'ultimo film che ha visto?
Mi piace molto, ma credo che smetterò di fare i commenti audio, perché credo di essere un pessimo commentatore. Quello che mi ha sempre dato fastidio nei film è che non potevi capire al 100 % certi dettagli di realizzazione. Il DVD ne rivela addirittura troppi. Adoro il formato e soprattutto i contenuti speciali. L'ultimo film che ho avuto modo di vedere in DVD è stato "Slaughter's Big Rip-Off" di Gordon Douglas.

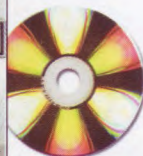
Nei suoi film critica spesso la natura umana. È un suo modo di ribellarsi contro la società?
Ho sempre avuto una tendenza anti-autoritaria, ma, nella mia vita sto sempre zitto e non ho mai indossato magliette anarchiche o cose simili. Ho sempre creduto che la società servisse per catalogare le persone e privarle della loro individualità. Sono cresciuto in periferia e non mi è mai piaciuto. Ho sempre cercato di resistere e questo mi ha portato tristezza, rabbia e diffidenza.

JURASSIC PARK III

FANTASCIENZA
Regia: Joe Johnston
Cast: Sam Neill, William Macy, Téa Leoni, Alessandro Nivola, Trevor Morgan
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese, Spagnolo Dolby Digital 5.1
Prezzo: 33,52 Euro

FILM 4
DVD 9

Se avete familiarità con il mondo videoludico (e voi ne avete!), sapete che l'uscita di una nuova versione di un gioco di successo viene sempre annunciata come nettamente superiore alla precedente, assicura una grafica migliore, situazioni più coinvolgenti e maggior divertimento: peccato che si tratti più o meno dello stesso gioco con qualche stupidaggine in più. "Jurassic Park III" è esattamente questo: una ripetizione dei suoi predecessori, cominciando dalla carrellata iniziale sull'isola, con qualche dinosauro in più: lo pterodattilo e lo spinosauro, per essere precisi. Il primo vola (fin troppo) ed il secondo è anfibio. La pellicola, diretta dal veterano degli effetti speciali Joe Johnston (Jumanji), non è altro che una sorta di corsa ad ostacoli verso la salvezza con qualche morto lungo il percorso (peraltro abbastanza scontato). Trama puerile anche sotto i pochissimi aspetti che non riguardano la mera sopravvivenza, ma che vorrebbero conferire uno spessore a dei personaggi scialbi e poco convincenti. In questo patinato B-Movie, l'unico a salvarsi è William H. Macy, con un'interpretazione quasi credibile. Una notazione finale: un ragazzino precipita nella giungla impenetrabile di un'isola. Primo: i nostri eroi trovano il suo paracadute quasi immediatamente (che fortuna!). Secondo: il ragazzo, a parte qualche escoriazione, dopo sei settimane, passate in un ambiente a dir poco ostile, è bello pingue e con i capelli cotonatissimi! No comment.

Il video, in formato 1.85:1 anamorfico, si caratterizza per l'utilizzo di master recentissimo, in perfetto stato di conservazione ed estremamente pulito. L'immagine risulta di conseguenza molto definita sia in primo piano che sugli sfondi, anche per via dell'ottima nitidezza, un po' in difficoltà (ma assolutamente non determinante) solo in alcune scene più scure in cui è possibile intravedere un po' di grana e qualche artefatto dovuto alla compressione Mpeg 2. I colori sono quelli tipici della saga e risultano molto caldi e naturali. Chiude, infine, un quadro generale veramente positivo il buon equilibrio del rapporto di contrasto e luminosità. L'audio italiano Dolby Digital 5.1 (ebbene sì, abbiamo perso l'ottima traccia DTS presente nell'edizione americana) risulta di buonissima qualità, in termini di dettaglio, separazione di tutti canali (che sono tra l'altro tutti indipendenti l'uno dall'altro) e apporto di basse frequenze. Il coinvolgimento è quindi garantito e sarete proiettati direttamente al centro dell'azione, anche se ad un ascolto attento notiamo che manca in realtà la profondità, la dinamica e il respiro tipici di una traccia così moderna (e deduciamo che sia dovuto alla codifica a 384 kbps, il fattore di compressione 5.1 maggiore di casa Dolby). La traccia inglese è sostanzialmente simile. Per quanto riguarda gli extra, troviamo un dietro le quinte sulla realizzazione del film, uno special sui nuovi dinosauri, una visita allo Stan Winston Studio dove sono stati realizzati i modelli dei rettiloni, una visita alla ILM (Industrial Light and Magic) gli autori degli effetti speciali, i trailer cinematografici, il documentario "Montana: alla ricerca dei dinosauri", un dietro le quinte, il confronto storyboard/film, le gallerie fotografiche, le tavole animate dei dinosauri e il commento audio. Tutti sottotitolati in italiano.

Universal Home Video

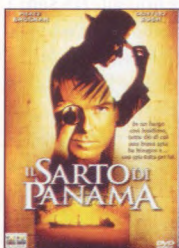
IL SARTO DI PANAMA

AZIONE

Regia: John Boorman
Cast: Pierce Brosnan, Geoffrey Rush, Jamie Lee Curtis
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese, Spagnolo Dolby Digital 5.1
Prezzo: 28,35 Euro

FILM 5
DVD 8

■ Quando il sarto del titolo (Harold 'Harry' Pendel) trova morto l'amico Michelangelo 'Mickie' Abraxas, quest'ultimo non sembra troppo convinto di esser tale: muove una mano e gli occhi...

"Pendel & Braithwaite" è una elegante sartoria di Panama che annovera tra i propri clienti gli uomini più ricchi e potenti del paese. Il suo proprietario, Harry Pendel, è un sarto dalle grandi qualità, un vero artista. Ma Harry è anche un uomo che non resiste alla tentazione di abbellire la verità, adornandola con funamboliche menzogne; pessima abitudine questa, per la quale rischierà di perdere tutto. La famiglia in primo luogo: la bella moglie americana, braccio destro del presidente della Commissione del Canale, i due splendidi bambini che lo adorano, e i suoi amici, tra cui la giovane Marta che lo aiuta da sempre a gestire i suoi affari e alla quale si sente molto legato. La definizione video è elevata in primo piano, mentre non è da primato sugli sfondi. La nitidezza è molto buona, anche se alcune scene sono afflitte da un leggero rumore video di fondo. I colori sono fedeli all'originale cinematografico e poco saturi. Chiude, infine, un quadro abbastanza positivo, il buon equilibrio del rapporto contrasto/luminosità. L'audio Dolby Digital 5.1 non convince appieno a causa di dialoghi leggermente bassi e di un fronte sonoro non particolarmente arioso. Il dettaglio non è esaltante e la traccia nel complesso manca di quella presenza necessaria a coinvolgere seriamente lo spettatore. I canali surround intervengono con poca decisione. Sul fronte degli extra troviamo il commento del regista, interviste ai due protagonisti di 25 minuti e il finale alternativo.

Columbia TriStar Home Entertainment

SAVE THE LAST DANCE

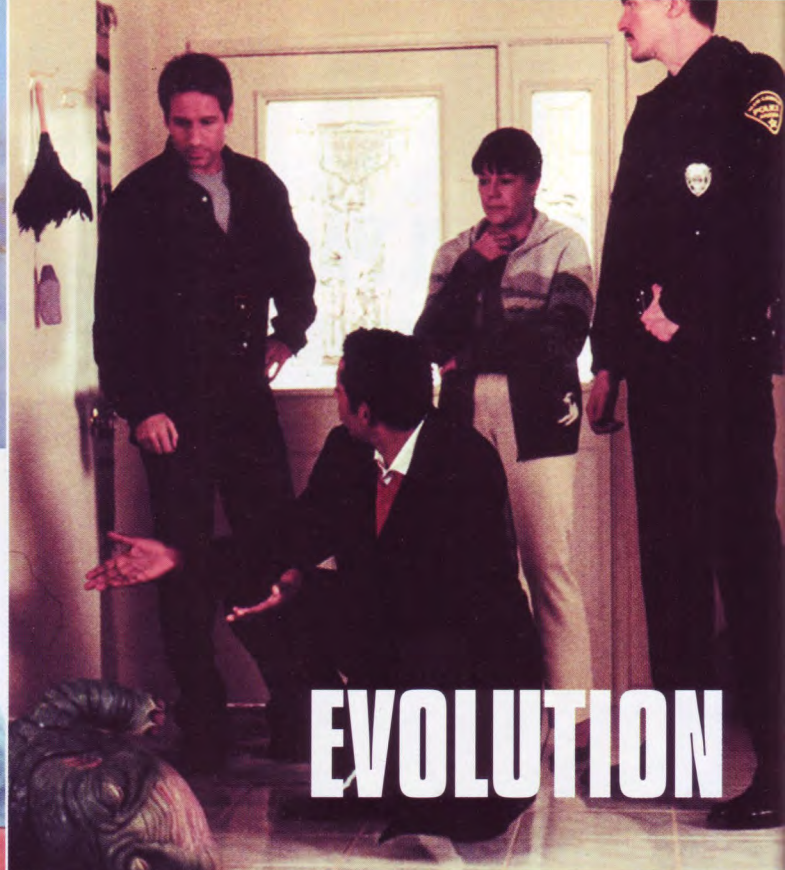
DRAMMATICO dts

Regia: Thomas Carter
Cast: Julia Stiles, Sean Patrick Thomas, Kerry Washington, Fedro Starr
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Italiano DTS 5.1, Italiano e Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 25,77 Euro

FILM 6
DVD 8

■ All'inizio del film, quando Sarah è sul treno per Chicago, il motore cambia posizione da dietro a davanti varie volte.
■ Derrick sta parlando con Sarah che sta piangendo. Lui dice "Fai come dice Juliard", ma lei non aveva mai menzionato quel nome.
■ Quando Sarah va allo Steps la prima volta, la sua amica Shanie la fa sedere in un'auto per cambiarle look. Sarah si toglie la maglia rossa a mo' di camicia, ma quando mostra a Shanie cosa indossa, si vede chiaramente che calza una maglietta con 3 bottoni sul collo!

La musica ed il ballo come ponte gettato dall'Arte per superare le paludi delle differenze razziali e culturali? Non è la prima volta che Hollywood trova nella musica il miglior palliativo per le tensioni che affliggono la società americana. Sostituiamo alle differenze razziali le differenze di classe e ritroveremo nella sostanza il classico e più noto "Flashdance", di cui questo film può a buon titolo essere considerato un dignitoso riadattamento in chiave Hip-Hop. Una giovane e talentuosa ballerina di danza classica, Sarah Johnson (J. Stiles), vede la sua carriera stroncata dall'improvvisa morte della madre. Costretta a trasferirsi a casa del padre, un musicista ridotto a fare serate nei locali di Chicago, comincia a frequentare la scuola pubblica del quartiere e si scontra con una realtà dura e spietata a lei totalmente sconosciuta. Per sua fortuna, nelle comunità di colore, percorse anch'esse da discriminazioni e pregiudizi, farà la conoscenza di Derek (S. Thomas), membro autorevole di quella comunità, determinato ad uscire dal ghetto con le sue sole forze. Il video pur essendo piuttosto scuro e cupo, dimostra di possedere buone doti in termini di definizione ed una nitidezza molto soddisfacente. L'audio DTS è caratterizzato da una valida estensione in frequenza e da una convincente separazione fra i canali. Sul fronte dei contenuti speciali, questa edizione si rivela molto completa (dietro le quinte, documentari e featurette).

Eagle Pictures Home Video

EVOLUTION

COMMEDIA

Regia: Ivan Reitman
Cast: David Duchovny, Orlando Jones, Seann William Scott, Julianne Moore
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 28,35 Euro

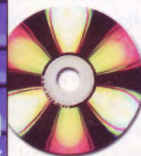
FILM 5
DVD 9

Non potevamo fare a meno di recensire questo film, dal titolo omonimo alla nostra testata! Un meteorite impatta sulla terra nelle vicinanze di una cittadina degli Stati Uniti. La strana materia extraterrestre sanguina e prolifera percorrendo a velocità inaudita tutte le tappe dell'evoluzione che sulla terra avevano richiesto milioni di anni. Ben presto nella cittadina si verifica l'apparizione di strani esseri mutanti, che velocemente dilagheranno, rischiando di colonizzare tutto il pianeta. L'équipe scacciafantasmi di "Ghostbusters" suscitava partecipazione e simpatia, anche in virtù dell'originalità della sceneggiatura. Il trio di questo episodio, che vuole ripercorrere il cammino del maggior successo di Reitman, non sembra altrettanto bene assortito, e pur avvalendosi di interpreti e mezzi di produzione validi, non indovina la formula vincente e si accontenta di una comicità facile e grossolana, che mette in evidenza la pochezza dello sforzo creativo.

Il video, in formato 1.85:1 anamorfico, è caratterizzato da una buona riproduzione del dettaglio, anche in secondo piano. Sulla nitidezza complessiva, però, incide la presenza di una leggera ma visibile e costante grana. La resa cromatica presenta una buona naturalezza e una saturazione ottimale. Il contrasto e la luminosità appaiono molto equilibrati, e l'immagine resta brillante e tonica anche nelle scene notturne. L'audio italiano Dolby Digital 5.1 è artefice di un ascolto coinvolgente e suggestivo: le sue caratteristiche principali sono un'ottima pulizia sulle alte frequenze, un dettaglio esemplare, un'elevata separazione sul fronte principale.

L'estensione in frequenza non presenta alcun limite, se non quelli del nostro apparato uditivo, soprattutto verso il basso. Il canale LFE, infatti, dispensa, soprattutto all'inizio e nelle scene finali del film, poderosi e secchi colpi allo stomaco. Il missaggio fa prova di una cura particolare nella ricostruzione della scena ambientale, facendo ampio uso di effetti di riverbero e panning fronte-retro e sx-dx, sempre opportuni e volti ad aumentare l'impatto spettacolare del film. I dialoghi non prestano il fianco a critiche di sorta, rivelandosi sempre precisi, chiari e saldamente focalizzati sul canale centrale. Il confronto con la traccia audio originale ci ha lasciato molto soddisfatti, dal momento che l'italiano sembra addirittura possedere maggior dettaglio e brillantezza senza denotare minore cura nel missaggio.

La sezione dei contenuti speciali è molto completa e include il commento audio del regista con i tre attori protagonisti, 6 scene eliminate, uno speciale HBO di 15 minuti, gli storyboard a confronto con il film, un filmato sugli effetti speciali di 10 minuti, una galleria fotografica e alcuni trailer di altri DVD Columbia di prossima uscita.

- Scene finali nel laboratorio. Uno scienziato dice "Dove troviamo 550 barili di Selinium alle 2 di notte?". Notte? Ma dalle finestre entra un bel sole!
- Scena (quasi) finale: i nostri eroi fanno un bel clisterone di Head&Shoulders alla bestia aliena. La scaletta dell'autoclave è completamente alzata, ma dopo una inquadratura è già abbassata e ritratta: un po' troppo veloce, non trovate?
- Ad un certo istante, i nostri eroi passano di fronte ad un manifesto del Sistema Solare, in cui si legge: "Giove, 13 lune ... Saturno, 10 lune", ma il film è ambientato nel presente, e oggi si conoscono 18 lune gioviane e almeno 21 di Saturno!

Columbia TriStar Home Entertainment

DIE HARD TRAPPOLA DI CRISTALLO

EDIZIONE SPECIALE

AZIONE

Regia: John McTiernan
Cast: Bruce Willis, Bonnie Bedelia, Reginald Veljohnson, Alan Rickman
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano DTS 5.1, Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 25,77 Euro

FILM 7
DVD 8

■ Il sottofondo musicale di quando Powel spara a Karl (verso la fine del film) è una colonna sonora mai utilizzata del film di fantasicienza "Aliens" (20th Century Fox), datato 1986.

John McClane, duro e prestante poliziotto newyorchese, viene catapultato a Los Angeles su invito della società in cui sua moglie Holly lavora come dirigente in rapida ascesa. Il mondo supertecnologico e scintillante verso il quale un'imponente limousine sta portando John crolla di botto quando nell'allegra atmosfera natalizia irrompe un commando di audaci, spietati ed efficientissimi rapinatori, che si impadroniscono del grattacielo in cui ha sede la Nakatomi Corporation per violarne il caveau e fuggire con ben 640 milioni di dollari. La dura prova che attende il rude John farà bene alla fine anche alla vita di coppia. Classico film d'azione ben realizzato e con un buon ritmo, condito con un pizzico di ironia. Il video è stato restaurato e si rivela in ottime condizioni. I colori sono sufficientemente naturali, sebbene la pellicola riveli forse proprio sotto questo aspetto la sua non giovanissima età. L'audio DTS non ha deluso le nostre elevate aspettative, rivelandosi molto coinvolgente e dettagliato. Ciò che ci ha maggiormente sorpreso è la qualità dei dialoghi, sempre puliti ed intelligibili. L'apporto dei canali surround è, inoltre, tangibile sin dalla sequenza iniziale del film. Gli extra, contenuti sia nel primo che nel secondo disco, sono numerosi ed interessanti: abbiamo ben due commenti audio (uno di regista e scenografo, l'altro del produttore degli effetti speciali), i commenti del cast e della troupe, le scene tagliate, un "making of", la sceneggiatura.

20th Century Fox Home Video

DIE HARD 2 58 MINUTI PER MORIRE

EDIZIONE SPECIALE

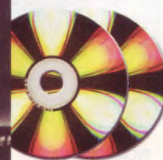
AZIONE

Regia: Renny Harlin
Cast: Bruce Willis, Bonnie Bedelia, Franco Nero, William Atherton, Reginald Veljohnson
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano DTS 5.1, Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 25,77 Euro

FILM 6
DVD 8

■ Durante l'intervista, lo psicologo fa riferimento alla "sindrome di Helsinki". Ma il fenomeno psicologico per cui l'ostaggio simpatizza con il proprio carceriere in realtà si chiama "sindrome di Stoccolma".

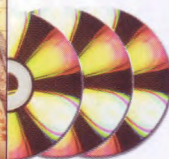
Ad appena un anno di distanza dalle disavventure della "Trappola di cristallo", ritorna il Tenente John McClane, più duro che mai. Alcuni terroristi narcotrafficanti si impadroniscono dell'aeroporto di Washington per controllare che l'aereo con a bordo il generale Esperanza atterri e non venga preso d'assalto dalle forze dell'ordine americane. Il tenente, che sta aspettando l'atterraggio della moglie giornalista, è quindi lui stesso in pericolo e non può fare a meno di intervenire. Come al solito il protagonista è da solo contro tutti, e il finale non può che essere (scontatamente) lieto. Il video si rivela molto definito, soprattutto in primo piano e piuttosto nitida nonostante le ambientazioni scure che avrebbero potuto mettere in difficoltà la compressione Mpeg 2. La resa cromatica è naturale, fedele all'originale cinematografico e poco satura. L'audio italiano si distingue per la presenza della traccia DTS, molto ben separato e dettagliato anche se la dinamica e l'apporto pieno delle frequenze più basse non è paragonabile alle tracce di ultimissima generazione. I canali posteriori intervengono senza tregua e garantiscono un ottimo coinvolgimento e diversi effetti panning. Per quanto riguarda gli extra di questa "Special Edition", troviamo sul disco 1 il commento audio del regista, mentre sul disco 2 un *making of* di 23 minuti, un'intervista con il regista Renny Harline, il dietro le quinte di 2 scene della durata complessiva di 12 minuti.

20th Century Fox Home Video

CLEOPATRA

DRAMMATICO

Regia: Joseph L. Mankiewicz **Cast:** Elizabeth Taylor, Richard Burton, Rex Harrison **Video:** 2.35:1, anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1

FILM 8
DVD 8

Arriva in DVD un film che ha fatto epoca, soprattutto per gli scandali e le polemiche, per i suoi elevatissimi costi di produzione, che hanno portato la Fox sull'orlo del fallimento, per la cifra da capogiro sborsata per ingaggiare Elizabeth Taylor (1 milione di dollari), per la storia d'amore nata sul set tra la famosa star e Richard Burton. È la storia della bellissima regina d'Egitto: la sua relazione con Cesare che termina con l'assassinio delle Idi di Marzo e, successivamente, la nascita di un amore appassionato per Antonio, che avrà anch'esso un tragico epilogo. Uno spaccato della storia romana, rivista e corretta da Hollywood, nel momento del suo massimo splendore. Altrettanto splendida è l'edizione in DVD, composta da tre dischi, due per il film e uno dedicato ai contenuti speciali. La qualità è ottima sia dal punto di vista audio (rimasterizzato in Dolby Digital 5.1), che dal punto di vista video, con immagini molto nitide.

20th Century Fox Home Video
Prezzo: 33 Euro

9 SETTIMANE E 1/2

EROTICO

Regia: Adrian Lyne **Cast:** Kim Basinger, Mickey Rourke **Video:** 1.85:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese, Francese Dolby Digital 2.0

FILM 7
DVD 4

"9 settimane e 1/2" è sicuramente il film erotico più celebre degli anni '80, capace di trasformare gli attori protagonisti in sex symbol; i destini artistici dei due differiranno profondamente (a Kim Basinger verrà assegnato l'Oscar per "L. A. Confidential", Mickey Rourke si perderà tra botte e altri eccessi). In fondo, anche se su un piano assai superficiale, Adrian Lyne si cimenta su un tema classico come l'"amour fou". Citazioni letterarie non ce ne sono, è però interessante notare che del film in fondo restano memorabili solo poche scene e il brano più significativo della colonna sonora, "You can leave your hat on" di Randy Newman, nell'interpretazione di Joe Cocker. Ma al di là delle singole sequenze, la morale potrebbe essere che la trasgressione è OK, purché ci si diverta in due.
Il video è assolutamente deludente, così come l'audio, che presenta un costante fruscio di fondo.

20th Century Fox Home Video
Prezzo: 25,77 Euro

AMORI IN CITTÀ ...E TRADIMENTI IN CAMPAGNA

COMMEDIA

Regia: Peter Chelsom **Cast:** Warren Beatty, Nastassja Kinski, Diane Keaton, Goldie Hawn, Andie MacDowell, Charlton Heston **Video:** 1.85:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1

FILM 6
DVD 8

Colpito dalla classica crisi di mezza età, l'architetto Stoddard (Warren Beatty) parte alla ricerca di "ciò che manca". Apparentemente, sembrerebbe che alla sua esistenza non manchi nulla, ma non è così. Agiato e appagato dal ricchissimo tenore di vita, Stoddard scopre in realtà che tutti, dal suo miglior amico Griffin ai figli, dalla cameriera ai colleghi, stanno vivendo appassionanti avventure amorose. Tutti, tranne lui. È così che l'architetto dà il via a goffe (e numerose) relazioni extraconiugali. E quando si accorge che in realtà l'unica persona con cui vuole dividere la vita è sua moglie Ellie (Diane Keaton), potrebbe essere tardi...
Il video è veramente molto bello e caratterizzato da un'immagine molto definita e da colori naturali. L'audio è anch'esso molto buono e si distingue per la totale separazione ed indipendenza di tutti i canali disponibili. Peccato per gli extra, davvero miseri: solamente 2 trailer cinematografici.

Warner Bros Home Video
Prezzo: 23,18 Euro

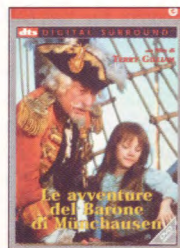
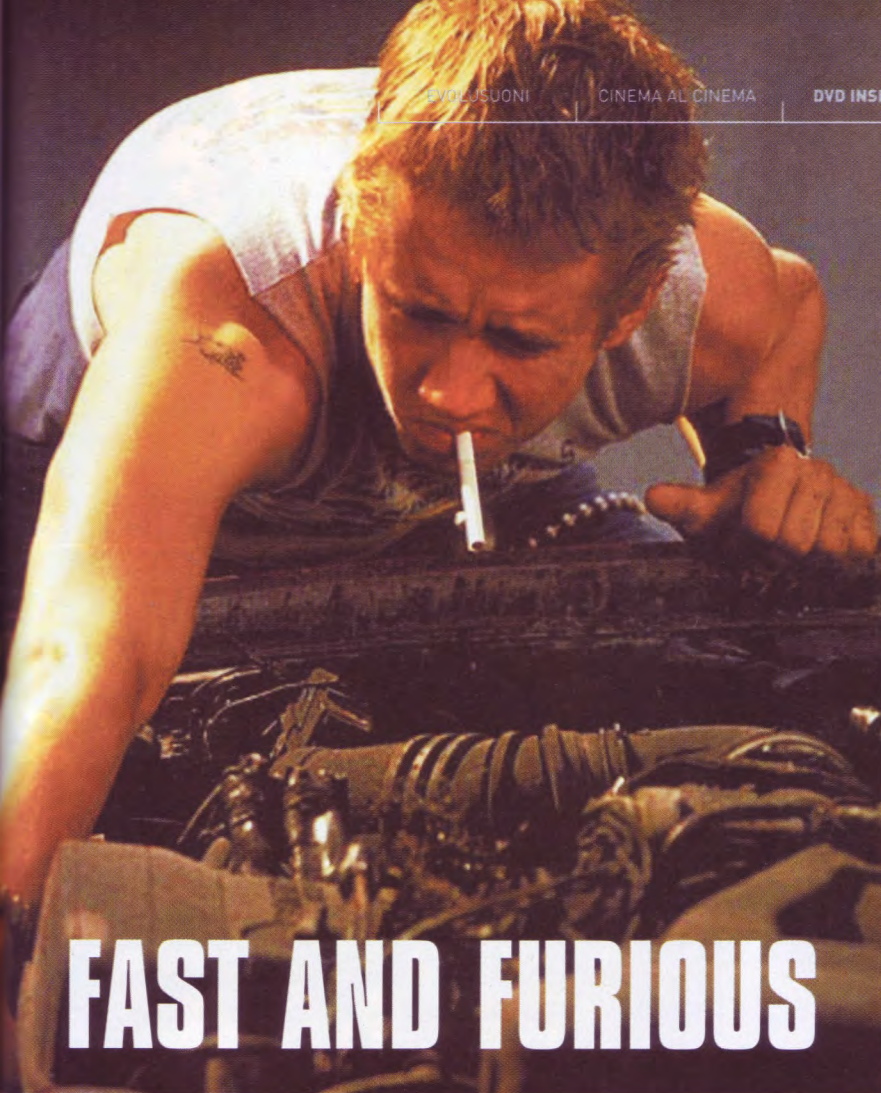
LE AVVENTURE DEL BARONE DI MUNCHAUSEN

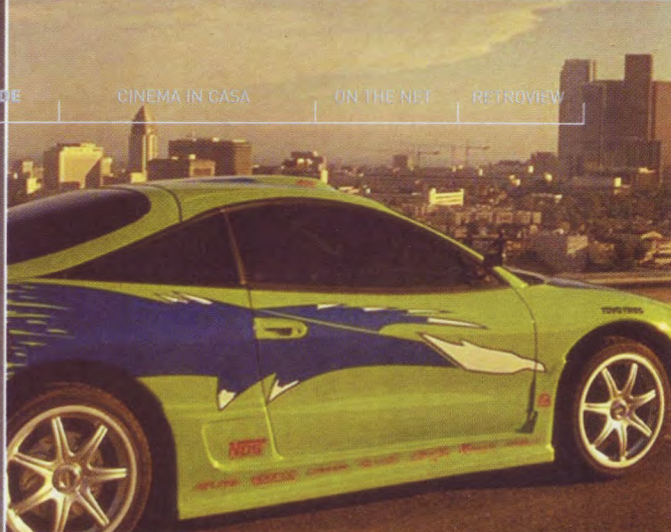
FANTASTICO

Regia: Terry Gilliam **Cast:** John Neville, Oliver Reed, Sting, Robin Williams **Video:** 1.85:1 anamorfico **Audio:** Italiano DTS 5.1, Italiano Dolby Digital 5.1, Inglese Dolby Digital 2.0

FILM 7
DVD 7

"Le Avventure del Barone di Munchausen" è in origine un classico del raffinatissimo illuminismo tedesco, scritto da Rudolf Erich Raspe e Gottfried Bürger.
Il protagonista è un ufficiale tedesco realmente vissuto (1720-1797), Karl Friedrich Hieronymus, barone di Münchhausen (questa l'esatta trascrizione).
Il barone, dopo aver brevemente guerreggiato con i Russi contro i Turchi (dal 1740 al 1741) si stabilì a Hannover, dove si divertiva a raccontare agli amici avventure di guerra e di caccia del tutto inverosimili. Raspe ne fece una raccolta e Bürger gli diede quel tono poetico e satireggiante che ne ha fatto la fortuna, suscitando l'ammirazione dello stesso Voltaire. Il video restituisce una discreta definizione e dei colori piuttosto spenti. L'audio italiano DTS 5.1 full-rate (1536 kbps) è stato rimissato e rimasterizzato per l'occasione e risulta essere sorprendentemente coinvolgente.

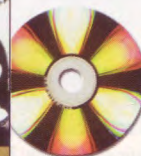
dts

Cecchi Gori Home Video
Prezzo: 20,61 Euro

FAST AND FURIOUS

AZIONE dts

Regia: Rob Cohen
Cast: Vin Diesel, Michelle Rodriguez, Paul Walker, Jordana Brewster, Rick Yune
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano DTS 5.1, Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 28,35 Euro

FILM 6
DVD 9

Il binomio "donne e motori" ha da sempre affascinato l'immaginario collettivo, soprattutto quello maschile. "Fast and Furious" incarna totalmente questo archetipo. Adrenalina e testosterone si amalgamano all'odore della benzina e del protossido d'azoto in una miscela decisamente esplosiva. I toni investigativi del film vengono quasi completamente soppiantati dalla febbre delle corse, dalle sportivissime auto truccate che rubano lo spazio agli stessi attori e che sono le vere protagoniste della pellicola. La pellicola, che non fa certo della sceneggiatura il suo punto di forza (è meglio che rinunciate ad ogni velleità su questo), si dimostra una sorta di incrocio tra "Giorni di Tuono" e "Point Break" (fondendo l'ambiente del primo con le trame del secondo) in una sorta di moderno western dove le auto sostituiscono i cavalli e i TIR le diligenze. Rob Cohen punta sulla spettacolarità e sull'impatto visivo sia degli attori (ottimo il casting) che degli automezzi.

Il video, in formato 2.35:1 anamorfico, denota sin dalle prime inquadrature l'utilizzo di un master in perfetto stato di conservazione, in grado di restituire un'immagine molto definita in tutte le condizioni. La definizione così come la nitidezza non sono mai messe in difficoltà, neanche nelle scene più scure, grazie all'assenza di rumore video di fondo e di artefatti di compressione Mpeg 2. La resa cromatica è calda, tipica dei film d'azione, con numerosi effetti speciali. Chiudono, infine, un quadro complessivo molto positivo le ottime regolazioni dei livelli di contrasto e luminosità. L'audio italiano DTS 5.1 è davvero molto spettacolare e coinvolgente grazie all'utilizzo continuo ed efficace di tutti i canali disponibili, che permettono un'ottima costruzione della scena sonora e frequenti effetti panning. La traccia gode, inoltre, di un buon respiro del fronte anteriore, di estensione in frequenza, con alti cristallini e bassi profondi e di una dinamica prorompente. La traccia Dolby Digital 5.1 è anch'essa estremamente efficace, anche se risulta leggermente meno dettagliata e ariosa. Il fronte dei contenuti speciali è davvero ricchissimo e prevede un dietro le quinte di 18 minuti, il commento del regista Rob Cohen, "Racer X" (l'articolo che ha ispirato il film), il filmato sul montaggio per la MPAA (la censura americana), la scena finale girata in multiangolo (senza però sfruttarne l'opzione), gli effetti speciali interattivi, il confronto tra storyboard e scena filmata, 8 scene eliminate con l'opzione del commento del regista, lo special sulle sequenze con effetti speciali, 3 video musicali, l'accesso diretto alle scene con musica, il trailer cinematografico inserti DVD-ROM tra cui il video del gioco "Supercar Street Challenge", un titolo distribuito da Activison che non si è però rivelato all'altezza delle aspettative.

- Durante la prima gara, il protagonista spinge al massimo la sua vettura che per le troppe vibrazioni perde il fondo dell'auto dalla parte del passeggero davanti al sedile. Più tardi (senza essere passato in officina) dà un passaggio a Toretto che fugge dalla polizia. Questo si siede in macchina ma... come fa ad appoggiare i piedi senza lasciare la suola sull'asfalto? Magia, il fondo della macchina deve essersi ricomposto da solo!
- Nella scena finale viene data per tre volte la nitro alla macchina del protagonista!
- Come fa il protagonista a scappare, dopo la prima gara, dalla polizia se ha fuso il motore? E se non l'ha fuso, comunque qualcosa deve essere accaduto dato che si vede benissimo uscire del fumo dal cofano!

Columbia TriStar Home Entertainment

DVD INSIDE

MOULIN ROUGE

MUSICALE

Regia:	Baz Luhrmann
Cast:	John Leguizamo, Nicole Kidman, Ewan McGregor, Jim Broadbent, Richard Roxburgh
Video:	2.35:1 anamorfico
Audio:	Italiano DTS 5.1, Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo:	28,35 Euro

FILM	8
DVD	9

Un'opera difficilmente collocabile quella di Baz Luhrmann ("Romeo + Giulietta"), a cavallo tra il film onirico, il musical, la commedia ed il dramma. Di certo ci sono i due protagonisti Satine (Nicole Kidman) e Christian (Ewan McGregor) in cui, tra l'altro, scopriamo doti canore insospettate; forse McGregor non è proprio convincente nella parte del giovane disperato alla deriva per la perdita della sua Satine, mentre è sicuramente più a suo agio nel vortice bohèmien che costituisce la parte centrale del film. Di contro, la Kidman, con la sua bellezza algida, ma allo stesso tempo grintosa, è una perfetta cortigiana, star e, soprattutto, donna innamorata. Christian, un inglese arrivato a Parigi cavalcando l'onda del movimento bohèmien, si trova suo malgrado arruolato in una scalcinata compagnia teatrale che tenta di metter su uno spettacolo per il Moulin Rouge, tempio della decadenza dell'eccesso. L'unica possibilità per Christian e quella di convincere l'impresario Zidler (Jim Broadbent) della bontà del testo e per far questo bisogna convincere prima la stella del Moulin Rouge, Satine. Satine scambia il povero Christian per il ricco Duca di Monroth, e la situazione si complica quando si innamora di Christian scatenando la gelosia del Duca... Amore, passione, gelosia, tradimento, inganno ed ovviamente... morte: tutti gli ingredienti più classici vengono miscelati con una punta di ironia a creare un affresco originale e affascinante.

Il video, in formato 2.35:1 anamorfico, si caratterizza per l'utilizzo di un master molto recente e in ottimo stato di conservazione. L'immagine è estremamente definita sia in primo piano che sugli sfondi e oltretutto anche piuttosto nitida, grazie al buon lavoro di compressione effettuato dai tecnici in fase di authoring. La resa cromatica è molto calda e soprattutto poco satura, a tutto vantaggio della distinzione dei minimi particolari, dei contorni. Il rapporto contrasto/luminosità è perfettamente equilibrato, restituendo un eccellente dettaglio nelle scene più scure e dei neri molto profondi. L'audio italiano Dolby Digital 5.1 denota sin dai primi istanti una traccia ben separata e dettagliata e dalla dinamica alquanto dirompente con repentini aumenti di volume, in grado di mettere in difficoltà impianti non perfettamente ottimizzati. È, inoltre, molto sorprendente l'apporto poderoso delle basse frequenze e del subwoofer e l'intervento dei diffusori surround con frequenti effetti panning in tutte le direzioni. Ciò che non ci soddisfa pienamente è una leggera mancanza di ariosità e cristallinità, che non avrebbero guastato visto i continui interventi musicali. Per ora siamo in possesso della versione noleggio e segnaliamo che quella destinata alla vendita conterrà anche una traccia DTS. La versione per la vendita sarà inoltre su 2 dischi e ricchissima di contenuti speciali, tra cui vi segnaliamo 2 commenti audio, 6 scene tagliate, il making of, il dietro le quinte, 3 scene con l'opzione multiangolo, 3 video musicali e interviste.

In beve, se non vi è piaciuto il film, date lo stesso un'occhiata a questo DVD, che vale veramente il suo prezzo d'acquisto.

20th Century Fox Home Video

BEAUTIFUL CREATURES

COMMEDIA

Regia: Bill Eagles **Cast:** Susan Lynch, Iain Glen, Jake D'Arcy, Rachel Weisz, Tom Mannion, Maurice Roëves **Video:** 1.85:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese, Spagnolo Dolby Digital 5.1

Columbia TriStar Home Entertainment
Prezzo: 28,35 Euro

A Glasgow, in Scozia, Dorothy e Petula sono due donne con una cosa in comune: hanno un gusto orribile per gli uomini. Dopo un pericoloso scontro con il nuovo fidanzato Tony, Dorothy decide di lasciare la città in compagnia del suo fedele cane. Durante il viaggio casualmente incontra Petula, proprio mentre questa riceve una dura lezione dal suo uomo, Brian. Dorothy decide di intervenire a sua difesa ma uccide involontariamente Brian. Prese dal panico, le due mettono in atto un piano strano e pericoloso... Il video presenta un master in buono stato di conservazione ed è complessivamente ottimo, denotando un elevato livello di definizione. L'audio italiano Dolby Digital 5.1 non presenta grandi effetti spettacolari, ma risulta sempre ben separato, specie il frontale, e ben esteso in frequenza. I contenuti speciali sono standard: trailer cinematografici e album fotografico.

FILM 5
DVD 8

BUFFY L'AMMAZZAVAMPIRI - III SERIE - VOL 1 e 2

HORROR

Regia: Registi vari **Cast:** Sarah Michelle Gellar, Nicholas Brendon, Alyson Hannigan, Charisma Carpenter **Video:** 1.33:1 (4/3) **Audio:** Italiano, Inglese Dolby Digital 2.0 Surround

20th Century Fox Home Entertainment
Prezzo: 51,99 (x2) Euro

Negli Stati Uniti la serie, divenuta persino oggetto di studi accademici sulla cultura popolare, è arrivata alla sesta stagione, a conferma del successo di pubblico riscosso da quelle precedenti. In questo nuovo cofanetto è contenuta la terza stagione completa, in cui la prima puntata fa da raccordo con la precedente: la protagonista, fuggita nel frattempo da Sunnydale senza lasciar tracce, lavora sotto mentite spoglie come cameriera in un bar di Los Angeles, dove abita in un sudicio appartamentino, mentre la madre si dispera; i suoi amici Willow, Xander e Oz continuano la loro battaglia contro i messaggeri del male... Dal punto di vista tecnico la definizione delle immagini rimane sempre bassa e l'audio è un sufficiente Surround poco coinvolgente. I contenuti speciali sparsi sui vari dischi comprendono: copioni originali di alcuni episodi, commenti degli sceneggiatori, biografie del cast, featurette, realizzazione effetti speciali e spiegazione delle armi.

FILM 6
DVD 6

GIOVANI STREGHE

HORROR

Regia: Andrew Fleming **Cast:** Fairuza Balk, Robin Tunney, Neve Campbell, Rachel True, Christine Taylor **Video:** 1.85:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese, Spagnolo Dolby Digital 5.1

Columbia TriStar Home Entertainment
Prezzo: 19,90 Euro

Sarah si è trasferita a Los Angeles per frequentare il college, ma non riesce a fare amicizia con nessuno, tranne che con altre tre ragazze, a loro volta isolate dagli altri. Ma nei giardini del college si aggirano gli spiriti del male, che donano al quartetto dei temibili poteri di magia nera. Iniziano così le varie vendette... Il video si distingue per l'utilizzo di un master in buonissimo stato di conservazione in grado di restituire un'immagine sempre pulita e molto definita, soprattutto in primo piano. L'audio italiano Dolby Digital 5.1 si caratterizza per una perfetta separazione dei canali, in grado di renderli totalmente indipendenti l'uno dall'altro e di calare lo spettatore al centro degli avvenimenti "magici". Per quanto riguarda i contenuti extra, troviamo il trailer cinematografico, il dietro le quinte con interviste al cast e al regista, 3 scene eliminate con l'opzione del commento del regista, il commento del regista, la colonna sonora 5.1 e il profilo degli attori.

FILM 6
DVD 8

LA COMUNIDAD

COMMEDIA

Regia: Alex De La Iglesia **Cast:** Carmen Maura, Eduardo Antuña, Maria Asquerino, Jesus Bonilla **Video:** 2.35:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Spagnolo Dolby Digital 5.1

Warner Bros Home Video / Nexo
Prezzo: 25,77 Euro

Julia, agente immobiliare legata ad un uomo in perenne ricerca di un'occupazione, dopo un sopralluogo in un lussuoso appartamento di un vecchio e decadente palazzo di Madrid chiama i pompieri per una perdita proveniente dall'appartamento del piano di sopra. Si scopre così il cadavere di un anziano inquilino, che evidentemente se ne era andato come aveva vissuto, cioè in completo isolamento. Incuriosita dall'accaduto, Julia penetra nottetempo nell'appartamento e rinviene per caso un tesoro multimiliardario nascosto sotto le "classiche" mattonelle dal defunto. Di questo tesoro erano a conoscenza tutti i condomini del palazzo, che non aspettavano altro che la morte dell'anziano per impossessarsene... Il video è caratterizzato da una definizione accettabile e da colori piuttosto caldi. L'audio Dolby Digital 5.1 è eccellente e capace di stupire lo spettatore. Fra gli extra segnaliamo un dietro le quinte di ben 25 minuti.

FILM 7
DVD 8

LADRI PER AMORE

COMMEDIA

Regia: Bill Bennett **Cast:** Sandra Bullock, Denis Leary, Stephen Dillane, Mike Starr **Video:** 1.85:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese, Francese Dolby Digital 5.1

FILM 4
DVD 6

Frank O'Brien è un ladruncolo di mezza tacca, e la sua ragazza Roz, in sette anni, non è ancora riuscita a dare una svolta al loro rapporto, apparentemente inchiodato ad una fase adolescenziale. In tale contesto, il furto di un quadro d'autore di grandissimo valore non sembra costituire il miglior modo per giungere alla maturità. Un film a tratti imbarazzante, con una sceneggiatura la cui unica aspirazione sembra essere la ricerca di una sostanziale leggerezza demenziale, che purtroppo non porta da nessuna parte. Il video rivela una definizione sufficiente nonostante la presenza di una grana che intacca la nitidezza dell'immagine. La resa cromatica è brillante ma leggermente satura ed il contrasto appare elevato senza essere eccessivo. L'audio italiano rimasterizzato in Dolby Digital 5.1, pur non essendo esaltante, fa appieno il suo dovere. Per gli extra si segnalano il trailer cinematografico e un dietro le quinte di 7 minuti.

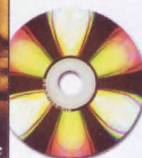
Warner Bros Home Video
Prezzo: 23,19 Euro

LE DUE VERITA

DRAMMATICO

Regia: Paul Schrader **Cast:** Joseph Fiennes, Ray Liotta, Gretchen Mol, Vincent Laresca, Lindsey Connell, Sean C.W. Johnson **Video:** 2.35:1 **Audio:** Italiano Dolby Digital 5.1, Inglese Dolby Digital 2.0 Surround

FILM 5
DVD 8

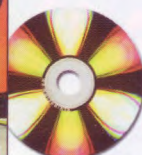
1974: Alan Ripley lavora come bagnino sulla spiaggia di un bellissimo albergo di Miami. Si innamora di Ella, la giovane moglie di un ricco uomo d'affari newyorchese. Al termine della vacanza, lei pone fine all'avventura, ma Alan decide di seguirla a New York. Ella racconta tutto al marito che, in preda alla gelosia, riesce a far arrestare il corteggiatore. In prigione Alan viene ferito gravemente da alcuni prigionieri al soldo del miliardario e rimane sfigurato. Tredici anni dopo, con una nuova identità, Alan torna a New York per vendicarsi... Il video è in grado di restituire una buona definizione. L'audio italiano Dolby Digital 5.0 (e non 5.1 come riportato erroneamente sulla fascetta) si caratterizza per una traccia dettagliata e ben estesa in frequenza. Per quanto riguarda i contenuti speciali, troviamo un contributo di 9 minuti, un dietro le quinte di 3 minuti, la videobiografia di Ray Liotta, le biografie di Fiennes e Liotta.

CVC Home Video
Prezzo: 25,77 Euro

MAI DIRE NINJA

COMMEDIA

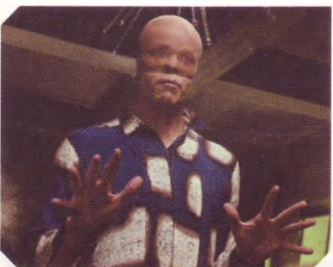
Regia: Dennis Dugan **Cast:** Chris Farley, Nicolette Sheridan, Robin Shou **Video:** 1.85:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Francese Dolby Digital 2.0 Surround, Spagnolo, Tedesco, Inglese Dolby Digital 5.1Surround

FILM 5
DVD 7

Dopo il naufragio di una barca, tra i resti che giungono sulla spiaggia di un'isola giapponese viene trovato un neonato, erroneamente scambiato per il 'Grande Ninja Bianco' della leggenda, che viene cresciuto insieme ad altri bambini destinati a diventare guerrieri ninja. Durante la crescita, il ragazzo non fa altro che diventare sempre più imbranato e ciccione. Il film è un compendio di circostanze di fantozziana memoria, divertenti soltanto per gli appassionati del genere demenziale. La qualità della sezione video è più che apprezzabile, salvo qualche lieve difetto della pellicola e la presenza di una sottile velatura lungo tutto il film. Per quanto riguarda l'audio, la traccia in lingua italiana garantisce un fronte sonoro ben separato e qualche intervento posteriore. La filmografia del regista e dei protagonisti, assieme ai 3 trailer, sono gli unici contenuti speciali offerti da questa produzione Columbia.

Columbia Home Entertainment
Prezzo: 28,99 Euro

MANHUNTER

THRILLER

Regia: Michael Mann **Cast:** William Petersen, Kim Greist, Joan Allen, Brian Cox, Dennis Farina **Video:** 2.35:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese, Spagnolo Dolby Digital 5.1

FILM 8
DVD 7

Un feroce assassino stermina senza pietà intere famiglie composte da giovani padri, madri e bambini. Il killer sembra conoscere perfettamente le abitudini e la vita delle sue vittime, scegliendo normalmente quei nuclei familiari in cui la moglie è particolarmente bella ed attraente. L'FBI annaspa e si decide a ripescare il suo migliore agente, Will Graham, ritiratosi a vita privata dopo essere sfuggito di misura alla completa distruzione psichica e fisica nel risolvere il caso del dottor Hannibal Lecter... Il video è complessivamente buono, anche se manca di un po' di definizione. La nota positiva è la quasi totale assenza di grana o rumore di fondo. I colori sono fedeli all'originale (quindi con tutte le alternanze dovute alle scelte fotografiche). L'audio è onesto e garantisce una buona resa dei dialoghi. I contenuti speciali sono soddisfacenti, anche se il film avrebbe meritato una Collector's Edition a due dischi.

Universal Pictures Home Video
Prezzo: 25,77 Euro

MELA & TEQUILA

COMMEDIA

Regia: Andy Tennant **Cast:** Matthew Perry, Salma Hayek, Jon Tenney **Video:** 1.85:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese, Spagnolo Dolby Digital 5.1

Columbia Tristar Home Entertainment
Prezzo: 28,99 Euro

Un giovane e promettente architetto della Grande Mela viene inviato a Las Vegas dal suo capo per curare di persona l'allestimento di un grandioso locale nella più celebrata città del Nevada. Un'imprevista avventura di una notte con una "calien-te" bellezza messicana (la conturbante S. Hayek) costringerà Alex (M. Perry) a mettere in discussione il suo stile di vita, poiché a seguito di quella notte presto diverrà padre... Il video si rivela di qualità complessiva soddisfacente, con i colori piuttosto naturali e tendenti al caldo, benché si intraveda una leggerissima grana sulla pellicola che intacca, seppur parzialmente, la qualità dell'immagine. L'audio Dolby Digital 5.1 è artefice di un ascolto coinvolgente, soprattutto sui brani musicali dell'interessante colonna sonora, che manifestano un buon dettaglio e una discreta pulizia. Gli extra sono assolutamente deludenti: troviamo solamente il trailer cinematografico.

FILM 6
DVD 7

MIA MOGLIE E UNA PAZZA ASSASSINA

COMMEDIA

Regia: Thomas Schlamme **Cast:** Mike Myers, Nancy Trams, Anthony LaPaglia **Video:** 1.85:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Francese, Spagnolo, Tedesco Dolby Digital 2.0 Surround, Inglese Dolby Digital 4.0

Columbia TriStar Home Entertainment
Prezzo: 28,35 Euro

Charlie (Mike Myers) non è mai stato fortunato con le donne, fino a quando non ha conosciuto Harriet e improvvisamente tutto sembra aver preso una piega giusta. D'altronde, cos'altro mai potrebbe capitargli? Ma sembra proprio che la bella Harriet conduca una doppia vita e il giovane comincia a sospettare che la sua metà sia in effetti una folle sanguinaria. Finché morte non ci separi... Il video utilizza per questo DVD un master pulito e piuttosto ben definito, specie in primo piano, mentre tende ad essere leggermente meno efficace sugli sfondi, seppur il lavoro eseguito in fase di encoding abbia restituito colori caldi e naturali e immagi poco sature. L'audio italiano Dolby Digital 2.0 codificato surround non presenta grandi effetti, ma è comunque assolutamente funzionale al genere di film. Per quanto concerne gli extra, troviamo solo il trailer del film e quello di altre commedie.

FILM 6
DVD 7

IL SIGNORE DEGLI ANELLI

ANIMAZIONE

Regia: Ralph Bakshi **Video:** 1.85:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Francese Dolby Digital 1.0, Inglese Dolby Digital 2.0 Surround

Warner Bros Home Video
Prezzo: 23,19 Euro

Dall'omonimo romanzo di Tolkien, il cartone animato de "Il signore degli Anelli", in questo periodo sugli schermi nella versione filmata. La storia, ben nota, ambientata in un mondo fantastico, una terra di mezzo popolata da hobbit, maghi, elfi e guerrieri, racconta della lotta tra Bene e Male per evitare che il possesso del mitico Anello possa far sbilanciare le sorti del mondo a favore delle potenze maligne. Ad ogni buon conto, questa versione animata si dimostra un'opera scontata e poco avvincente. Il video è dotato di una nitidezza accettabile e di una definizione sufficiente. L'audio mono è sostanzialmente privo di fruscio e di gravi difetti, rivelandosi comunque piuttosto limitato in termini di frequenza. Fortunatamente l'ascolto non si fa mai stancante, seppur a volume più alto i toni alti stridano. Assolutamente deludenti i contenuti speciali, ridotti ad una scheda su cast e tecnici.

FILM 5
DVD 6

DIRTY DANCING

DRAMMATICO

Regia: Emile Ardolino **Cast:** Patrick Swayze, Jennifer Grey, Jerry Orbach, Cynthia Rhodes **Video:** 1.85:1 anamorfico **Audio:** Italiano DTS 5.1, Dolby Digital 5.1 e 2.0, Inglese Dolby Digital 2.0

Eagle Pictures Home Video
Prezzo: 25,77 Euro

Quale sarà la "dirty dance" di domani? Sì, perché sembra che il tema della danza e del balletto sia un mezzo quanto mai efficace per rappresentare la società statunitense ed i suoi cambiamenti, dai film di Ginger Rogers e Fred Astaire a "Flashdance", passando per "Grease", "Footlose" e "Saturday Night Fever", solo per citarne alcuni. In questo caso siamo nel 1963 e stanno per arrivare i Kennedy, le lotte per i diritti civili, la contestazione studentesca e chi più ne ha più ne metta. E i protagonisti di "Dirty Dancing" se la ballano, con quel tanto di esuberanza e di allusione sessuale che da sempre turba i sonni dei benpensanti. Il video è piuttosto buono, così come l'audio rimasterizzato in 5.1 e dotato anche della codifica DTS. L'apporto dei canali posteriori è piuttosto incisivo e riesce a conferire maggiore profondità alla scena sonora.

FILM 8
DVD 8

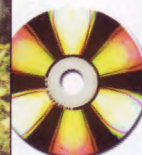
DVD INSIDE

LA STORIA FANTASTICA

COMMEDIA

Regia: Rob Reiner **Cast:** Cary Elwes, Mandy Patinkin, Chris Sarandon, Robin Wright, Peter Falk **Video:** 1.85:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1

Finalmente una fiaba che ci piacerebbe ascoltare da un nonno come Peter Falk. Il vero amore resiste a tutto e neanche il furfante di turno, il principe Humperdinck, potrà separare Westley e Bottondoro. Come ogni favola che si rispetti, il lieto fine è un presupposto necessario, ma il film, ben diretto da Reiner ("Stand by me", "Harry ti presento Sally"), è un piacevole tuffo nel mondo fantastico ed incantato dell'"isola che non c'è". Il video non offre una definizione molto elevata. I colori sono tipici dei film del genere e quindi piuttosto caldi. L'audio rimasterizzato in Dolby Digital 5.1 svolge correttamente il suo compito, sebbene la traccia palesi dei limiti in termini di dettaglio e di profondità della scena, risultando nel complesso "piatta".
Dal punto di vista degli extra, il DVD è piuttosto deludente: troviamo infatti solamente le biografie di attori e regista.

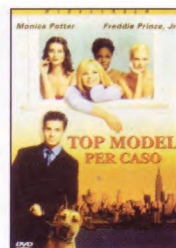
FILM 7
DVD 6

Eagle Pictures Home Video
Prezzo: 25,77 Euro

TOP MODEL PER CASO

COMMEDIA

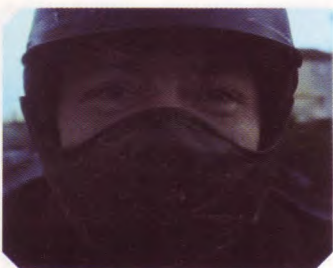
Regia: Mark S. Waters **Cast:** Monica Potter, Freddie Prinze Jr. **Video:** 2.35:1 anamorfico **Audio:** Italiano Dolby Digital 2.0 Surround, Inglese, Francese, Spagnolo Dolby Digital 5.1

Una restauratrice del Metropolitan Museum condivide un appartamento nell'East Side di New York con quattro bellissime fotomodelle. Dirimpetto, vive un giovane uomo, di cui subisce indubbiamente il fascino. Ma forse si tratta di un assassino...
Il video si caratterizza per l'utilizzo di un master in ottimo stato di conservazione, che denota sin dai primi istanti una definizione molto elevata sia in primo piano che sugli sfondi. Discreto il dettaglio e ottimo il rapporto contrasto/luminosità. I colori sono naturali e poco saturi. L'audio italiano Dolby Digital 2.0 codificato surround delude, vista la recente età della pellicola e la presenza della codifica 5.1 è discreta per tutte le altre tracce disponibili. Nonostante tutto, la traccia è abbastanza ben separata.
Per quanto riguarda i contenuti speciali, troviamo un dietro le quinte di 11 minuti non sottotitolato in lingua italiana ed il trailer cinematografico.

FILM 6
DVD 7

Columbia TriStar Home Entertainment
Prezzo: 28.35 Euro

UN PERFETTO CRIMINALE

COMMEDIA

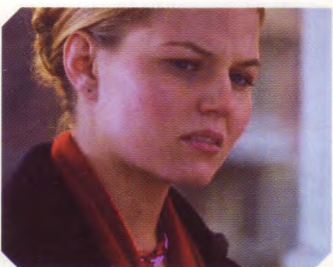
Regia: Thaddeus O'Sullivan **Cast:** Kevin Spacey, Linda Fiorentino **Video:** 2.35:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1, Ungherese, Cecoslovacco Dolby Digital 2.0

Tra rapine in banca e all'ufficio dove normalmente ritira l'indennità da disoccupato (si sa che il crimine non paga), Lynch, oltre che ladro, è anche bigamo. Specializzato in scambi di persona per seminare i poliziotti che gli danno la caccia, Lynch regola a modo suo i conti con chi lo tradisce. Al culmine del gioco, che anziché duro si fa lungo e noioso, Spacey, grazie ai prodigi del digitale, assume nientemeno che il ruolo del Cristo nel quadro del Caravaggio. Il video colpisce per l'estrema definizione e per i colori volutamente atipici. La resa cromatica tende volutamente al blu e risulta sempre poco satura e fedele all'originale cinematografico. L'audio italiano Dolby Digital 5.1 è anch'esso molto buono e denota un'ottima dinamica ed un'ampia estensione in frequenza.
Parlando dei contenuti extra, sorprendentemente troviamo solo il trailer e le filmografie. Davvero strano, considerando la giovane età di questa pellicola.

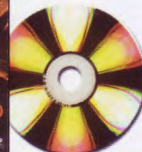
FILM 6
DVD 8

Columbia TriStar Home Entertainment
Prezzo: 28,35 Euro

URBAN LEGEND - FINAL CUT

THRILLER

Regia: John Ottman **Cast:** Jennifer Morrison, Matthew Davis, Hart Bochner, Rebecca Gayheart, Alicia Witt, Joseph Lawrence **Video:** 2.35:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese, Francese Dolby Digital 5.1

La giovane Amy frequenta la prestigiosa scuola di cinema Alpine University. Ogni anno il miglior progetto prodotto dai laureandi viene insignito del premio "Hitchcock". Amy decide di tentare e trae ispirazione da una leggenda metropolitana raccontata dalla guardia di sicurezza del college. Dopo avere elaborato il progetto, Amy comincia a girare, ma ben presto vari elementi della troupe rimangono vittime di fatali incidenti. Il video restituisce sin dai primi istanti un'immagine molto definita e pulita. I colori sono piuttosto brillanti e tipici dei film del genere. L'audio italiano Dolby Digital 5.1 è da riferimento assoluto e gode di tutte le migliori caratteristiche di un'incisione multicanale di ultimissima generazione. Molto ricchi anche gli extra, che comprendono: gli errori sul set, un dietro le quinte di 4 minuti, 7 scene eliminate con l'opzione del commento del regista e il trailer cinematografico. Tutti gli inserti sono sottotitolati in italiano.

FILM 5
DVD 9

Columbia TriStar Home Entertainment
Prezzo: 28,35 Euro

CREAM - FAREWELL CONCERT

MUSICALE

Regia: Tony Palmer **Video:** 1.33:1 (4/3) **Audio:** Dolby Digital 5.1 / PCM Stereo

BMG Home Video
Prezzo: 25.25 Euro

I Cream, il supergruppo composto da Eric Clapton alla chitarra, Jack Bruce al basso e Ginger Baker alla batteria, sono stati uno dei set musicali più entusiasmanti (e seminali) nell'epoca più genuina del Rock, gli anni Sessanta. La loro avventura musicale è stata intensa ma di breve durata (due anni solamente), come era nella logica delle cose per musicisti nel cui animo ardeva il fuoco della sperimentazione di nuove soluzioni e collaborazioni. Il loro concerto d'addio, tenuto nella leggendaria Royal Albert Hall di Londra il 26 novembre 1968, costituì un evento che venne filmato da Tony Palmer, regista particolarmente sensibile alle dinamiche che in quegli anni si sviluppavano in seno al Rock. Un documento emozionante, nostalgico e memorabile che, nonostante sia stato gonfiato in un innaturale Digital 5.1, conserva il suo fascino proprio nei graffi sulla pellicola che ne tradiscono l'età.

FILM	■■■■■■■■	8
DVD	■■■■■■■	7

MICHAEL JACKSON - DANGEROUS THE SHORT FILMS

MUSICALE

Video: 1.33:1 (4/3) **Audio:** Dolby Digital 5.1, Stereo PCM

Sony Music Entertainment
Prezzo: 28,35 Euro

Dopo l'uscita, due anni fa, di "HIStory on film Vol. 2" e del più recente "Vol. 1" (inspiegabilmente dopo il secondo), ecco il momento di "Dangerous", DVD dell'omonimo, pluripremiato album in testa alle classifiche di vendita dell'anno 1993. Evidentemente meno riuscito dei tre precedenti lavori dal punto di vista artistico, questo DVD sarà comunque appetibile per i fan di Jacko, sicuramente più indulgenti sul suo declino artistico e meno critici nei confronti delle sue intime, a volte patetiche, contraddizioni.
La qualità del video è piuttosto altalenante, considerato che molti filmati sono di origine televisiva ed altri dei veri e propri "dietro le quinte" con interviste. L'audio Dolby Digital 5.1 si rivela superiore in termini di coinvolgimento complessivo ed è caratterizzato da un missaggio effettuato con una cura particolare e da un impiego dei canali appropriato ed equilibrato.

FILM	■■■■■■	6
DVD	■■■■■■■	7

OASIS - LIVE BY THE SEA

MUSICALE

Video: 1.33:1 (4/3) **Audio:** PCM Stereo

Sony Music Entertainment
Prezzo: 28,35 Euro

Dopo aver conosciuto il successo stratosferico, per merito anche di indubbie qualità artistiche, gli Oasis non hanno saputo confermarsi. È questo un po' il problema di quasi tutte le giovani 'rock-band' che salgono sul piedistallo della celebrità. La loro luce si è in parte affievolita, complici, oltre che dischi via via più scontati, le intemperanze caratteriali portate agli eccessi dai due fratelli Liam e Noel Gallagher, leader indiscussi della formazione, con conseguente disillusione dei fan. Eppure continuano ad essere una macchina che produce denaro! Altrimenti non si spiegherebbe come siano una delle band che ha il maggior numero di DVD disponibili sul mercato (3 qui in Italia). In un contesto 'live', sovente dinanzi a folle oceaniche, funzionano benissimo e lo conferma questo "Live by the Sea", che risale all metà degli anni di metà '90 in cui hanno espresso il meglio delle loro qualità. Una raccolta di lavori mantenuta nel formato originale, spesso solo in stereo.

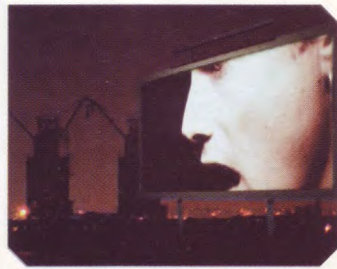
FILM	■■■■■■■	7
DVD	■■■■■■	6

SUEDE - LOST IN T.V.

MUSICALE

Video: 1.33:1 (4/3) **Audio:** Dolby Digital 5.1, Dolby Surround

Sony Music Entertainment
Prezzo: 28,35 Euro

I Suede sono una delle band più popolari in Gran Bretagna, rivali di Blur e Oasis. In possesso di una buona personalità fin dal loro esordio del '93, sono stati accolti entusiasticamente dalla critica, che subito li ha proclamati come "Best New Band in Britain". Hanno ricondotto le sorti della musica inglese (avviata sulla strada di un confuso futuro) nei canali per alcuni versi più tradizionali del 'brit-pop', il marchio che aveva fatto conoscere in tutto il mondo gli epigoni della musica giovane inglese dei Sessanta. Con questo DVD, la band britannica colma la lacuna dell'assenza dal mercato discografico dal '99, anno di pubblicazione di "Head Music". Bene, "Lost in T.V." è uno dei migliori prodotti del genere apparsi sul mercato dei DVD (i video sono ben congegnati) ed è concepito con cura. Presente anche una interessante opzione per vedere i video della band senza sentire le parole, in una sorta di moderno karoke.

FILM	■■■■■■■	7
DVD	■■■■■■■■	8

X-FILES - STAGIONE III

FANTASCIENZA

Regia: Registi vari **Cast:** David Duchovny, Gillian Anderson **Video:** 1.33:1 (4/3) **Audio:** Dolby Digital 2.0

FILM 7
DVD 7

"X-Files" giunge con questo cofanetto alla pubblicazione, sul nostro mercato, della sua terza stagione completa, mentre per il prossimo 7 maggio è annunciata già l'uscita negli Usa della Stagione 5 (sulle 8 complessive fino a questo momento realizzate). Inutile forse ricordare come le avventure degli agenti speciali dell'FBI Fox Mulder e Dana Scully, impersonati rispettivamente da David Duchovny e Gillian Anderson, costituiscano un fenomeno telefilmico di straordinaria portata, un oggetto di culto che a sua volta ha generato una maniacale "x-filemania". Il cofanetto contenente i 7 DVD è stato realizzato con grande cura; ognuno dei primi sei dischi contiene 4 episodi (e come extra alcune scene tagliate ed i clip internazionali di alcuni di essi), mentre il settimo è interamente occupato da materiale extra, come: un documentario sulla season III, il racconto di Carter episodio per episodio, effetti speciali, spot promozionali e scene tagliate.

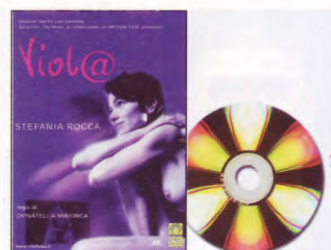
20th Century Fox Home Entertainment
Prezzo: 103,29 (box 7 dischi) Euro

VIOLA

DRAMMATICO

Regia: Donatella Maiorca **Cast:** Stefania Rocca, Stefano Rota, Rosanna Mortara, Maddalena Crippa **Video:** 1.85:1 anamorfico **Audio:** Italiano Dolby Digital 5.1, Italiano, Inglese DD 2.0

FILM 4
DVD 6

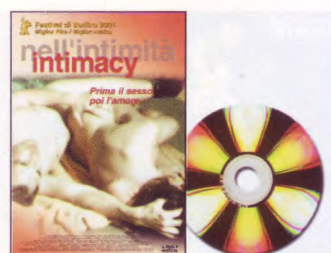
Marta Bruni, giovane ed apprezzata intervistatrice di una società di sondaggi, viene a contatto con le più disparate situazioni e personalità durante i colloqui. È forse per questo che, per controbilanciare le rigide regole deontologiche imposte dalla sua professione, si lancia in una cyber-avventura erotico-esistenziale con Mittler, suo compagno di chat. Da quel momento diventa Viola, e acconsente a farsi guidare dal suo ignoto precettore lungo i sentieri di una nuova, esaltante e soprattutto libera "educazione sentimentale". Il video non convince appieno dal punto di vista della definizione, piuttosto deludente anche sui primi piani,mentre la resa cromatica è abbastanza naturale. L'audio fa il suo dovere riproducendo in modo discreto i brani musicali della colonna sonora.
I contenuti speciali si riducono al trailer cinematografico e alle schede biografiche del cast.

Medusa Home Entertainment
Prezzo: 25,77 Euro

INTIMACY

DRAMMATICO

Regia: Patrice Chéreau **Cast:** Kerry Fox, Mark Rylance, Marianne Faithful **Video:** 2.35:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1

FILM 7
DVD 7

In una Londra cupa e fredda, un uomo distrutto da un matrimonio fallito conduce un'esistenza grigia e priva di significato, chiuso in se stesso ed intrappolato nei ricordi. L'incontro con una donna sposata, che non pretende nulla da lui se non il suo corpo, in un contatto fisico tanto passionale quanto fine a se stesso, risveglia in lui il desiderio di possedere la donna ben oltre il semplice atto sessuale, mezzo estremo di ricerca dell'intimità. Il video è caratterizzato da un'immagine discretamente definita e da una resa cromatica dalla corretta saturazione. Si nota una leggera grana sulla pellicola, ma il master utilizzato è senz'altro in buone condizioni. L'audio è artefice di un discreto coinvolgimento, con una scena sonora ampia e dettagliata ed un utilizzo efficace dei canali anteriori.
Fra gli extra troviamo le schede biografiche del regista e dei protagonisti: decisamente poco.

Elle U Multimedia
Prezzo: 25,77 Euro

TOOTSIE

COMMEDIA

Regia: Sydney Pollack **Cast:** Dustin Hoffman, Jessica Lange, Bill Murray, Charles Durning **Video:** 2.35:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Francese, Spagnolo, Tedesco Dolby Digital 1.0, Inglese Dolby Digital 5.0

FILM 8
DVD 7

Michael Dorsey, bravo attore di Broadway perennemente disoccupato, si traveste da donna, presentandosi come Dorothy Michaels, per cercare di essere scritturato in una 'soap-opera'. La trovata si rivela così convincente da fargli finalmente ottenere il tanto agognato lavoro, e con esso quel successo che sembrava irraggiungibile. Si trova però in difficoltà quando s'invaghisce della collega Julie, alla quale dovrà rivelare la sua vera natura. Grazie al ritmo dell'intelligente sceneggiatura ed alla bella colonna sonora di Dave Grusin, fu un successo per pubblico e critica. Il video è stato molto curato; buono il livello della luminosità e della saturazione cromatica. L'audio italiano, in mono, non va oltre quanto lecito aspettarsi da un film abbastanza datato. I contenuti speciali, piuttosto scarni, sono composti dalle filmografie degli attori principali e del regista, dal trailer originale e dai due trailer di prossime uscite in DVD.

Columbia Tristar Home Entertainment
Prezzo: 28,99 Euro

IL TELEVISORE PER LA MIA CONSOLE

È ora di finirla con le microscopiche immagini che è in grado di riprodurre un televisore da 14 pollici! Volete provare veramente il salto di qualità che le nuove console sono in grado di regalare? In questo caso un televisore di generose dimensioni con formato 16:9 è praticamente indispensabile. Cerchiamo di capire perché...

di Emidio Frattaroli

4:3

Disegno 2

Iniziamo subito con una premessa che è anche una realtà indiscutibile: il campo visivo umano si estende molto più in larghezza che in altezza. Ecco uno dei principali motivi che hanno spinto le aziende produttrici nella costruzione e commercializzazione di televisori con rapporto d'aspetto in 16:9. Perché non ci hanno pensato prima? Molto semplice: soltanto negli ultimi anni la tecnologia ha permesso di realizzare televisori con questo formato a prezzi "commestibili". D'accordo: non sono molte le trasmissioni televisive in formato 16:9, eppure quasi tutto il software su DVD ed i giochi delle attuali console permettono il massimo delle prestazioni soltanto con televisori in 16:9.

Nei **disegni 1A** e **1B** sono rappresentati i risultati di una visualizzazione di un'immagine in 16:9 rispettivamente su un TVC 4:3 ed uno in 16:9. Sul TVC 4:3, parte della risoluzione verticale viene "sprecata" per la riproduzione delle bande nere sopra e sotto l'immagine. I due disegni riproducono inoltre le esatte proporzioni di due TVC da 28" di diagonale. A parità di diagonale, il TVC 16:9 risulta più basso e più largo del corrispondente TVC 4:3 e le immagini in formato 16:9 saranno inevitabilmente più grandi nei televisori con schermo allargato. Oltre ad avere le linee di risoluzione in più che non vengono più sprecate per disegnare le bande nere.

A parte i giochi e i DVD in 16:9, non dobbiamo però dimenticare che la maggior parte dei segnali televisivi attuali (notiziari, talk-show, fiction e programmi sportivi) sono in formato 4:3 e producono qualche effetto collaterale se visualizzati su un TVC 16:9. La prima possibilità di visualizzazione consente di riprodurre l'intero fotogramma 4:3 all'interno del cinescopio 16:9 (**disegno 2**); in questo modo potremo sfruttare parzialmente l'area riservata alle immagini. Ad esempio, l'immagine in 4:3 visualizzata su un TVC 16:9 da 32" sarà per dimensioni equivalente a quella

4:3 28"

Disegno 1A

16:9 28"

Disegno 1B

16:9

Disegno 3

14:9

Disegno 4

visualizzata da un TVC 4:3 di soli 26"! Eventualmente sarà possibile ingrandire l'immagine 4:3 all'interno del formato 16:9 (zoom); l'immagine coprirà effettivamente tutto lo schermo (**disegno 3**), tuttavia parte dell'immagine superiore ed inferiore sarà invisibile, poiché virtualmente esterna al cinescopio (zone rosse). In alcuni televisori sarà possibile variare la posizione verticale del quadro in modo da riportare alla luce le informazioni che sono posizionate in alto oppure in basso alle immagini (es. sottotitoli). In altri TVC è invece possibile un ingrandimento intermedio che, di solito, viene identificato con il rapporto 14:9 (**disegno 4**). Questa possibilità rappresenta un ottimo compromesso tra dimensioni dell'immagine e perdita delle informazioni nelle porzioni inferiore e superiore.

Come si forma l'immagine

La tecnologia che è alla base di un televisore con tubo a raggi catodici è molto semplice. L'unità principale è costituita da un'ampolla di vetro (**foto 5**) che reca da un lato lo schermo; dall'altro lato, dove il tubo si restringe, c'è il cannone elettronico vero e proprio. L'immagine visualizzata sullo schermo è il risultato di tre distinti fasci di elettroni (ciascuno responsabile delle componenti R, G e B delle immagini) che pennellano ogni riga orizzontale dell'immagine, da un lato all'altro dello schermo e dall'alto in basso. Ogni singolo fascio di elettroni esplora la superficie interna dello schermo, che è ricoperta da un piano di fosfori organizzati in gruppi di tre; analizzando infatti la superficie dello schermo mentre viene riprodotta un'immagine, avvicinandoci molto sarà possibile evidenziare le triadi di fosfori che partecipano alla ricostruzione di ciascun punto dell'immagine (**foto 6**). Il movimento del cannone elettronico che pennella ogni riga è così veloce che i nostri occhi percepiscono l'immagine completa e non le singole linee. In realtà, i nostri occhi sono in grado di percepire qualche effetto collaterale.

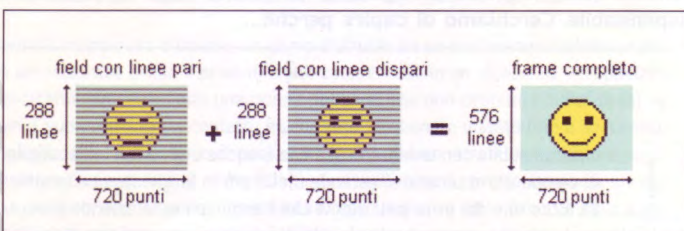
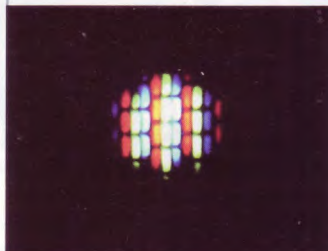
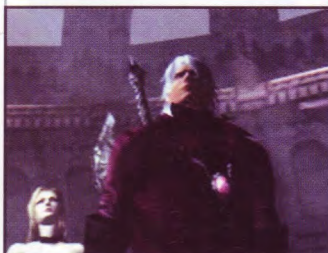
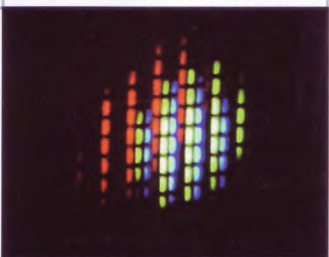
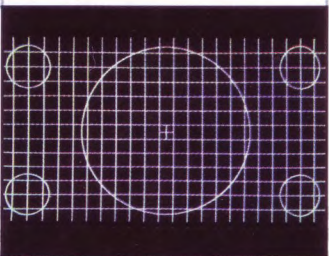
Foto 5

Foto 6

50 Hz oppure 100 Hz?

Le immagini che vengono pennellate dai cannoni elettronici seguono, nella maggioranza dei casi, due semplici regole:

1- ogni secondo vengono disegnate 50 immagini differenti;

2- queste 50 immagini si riferiscono a coppie di due ad un singolo fotogramma televisivo la prima immagine alle righe pari e la seconda a quelle dispari.

Purtroppo queste regole determinano due spiacevoli effetti collaterali. Innanzitutto 50 immagini al secondo sono troppo poche ed il nostro occhio percepisce questo limite come un leggero sfarfallio delle immagini, più evidente se si guarda lo schermo "con la coda dell'occhio". In più, il fatto stesso che vengano disegnate prima le righe pari e poi quelle dispari determina quel fastidioso tremolio delle linee orizzontali, che è più evidente nei punti dell'immagine ad alto contrasto. Tutti i televisori 100 Hz promettono di risolvere entrambi questi due difetti. Prima di tutto le immagini disegnate al secondo diventano 100 (invece che 50) e la stabilità è evidente. In più, le linee da disegnare vengono riorganizzate in modo da eliminarne il fastidioso tremolio. Purtroppo, seppure i miglioramenti per la stabilità delle immagini siano innegabili, non bisogna dimenticare che tutto questo è possibile soltanto attraverso una doppia conversione del segnale video. I segnali in ingresso vengono infatti digitalizzati, elaborati per risolvere i problemi appena esposti e quindi di nuovo convertiti in segnali analogici. Queste operazioni possono determinare una serie di problemi che l'appassionato esigente dovrà comunque considerare. Tra quelli i più frequenti, ricorderei la diminuzione della risoluzione, e del numero dei colori, nonché la mancanza di fluidità dei movimenti.

Il formato televisivo Pal è quello che presenta la risoluzione più elevata.

L'audio del televisore

L'eterogeneità dei modelli di televisori esaminati nelle prossime pagine è accompagnata da una sostanziale diversità anche per quanto riguarda la riproduzione audio. Potremo infatti trovare soltanto un paio di altoparlanti stereofonici di qualità appena accettabile negli apparecchi economici. In alternativa, nei televisori più "ricchi", è possibile trovare un completo decoder con sistema di altoparlanti multicanale. Se per i possessori della console XboX sarà molto utile la decodifica Dolby Digital (presente ad esempio nei Toshiba e Panasonic), per gli appassionati utilizzatori della PS2 sarà molto interessante avere a disposizione anche la decodifica DTS, implementata attualmente già nei giochi SSX Tricky e NHL 2002. Tra gli 8 televisori testati in questo numero, la decodifica DTS è presente nel solo modello Panasonic. In alternativa è sempre consigliabile installare un sistema di riproduzione audio completamente separato, con 5 sistemi di altoparlanti separati, un generoso subwoofer ed un sintoamplificatore in grado di decodificare Dolby Digital, Dolby Pro Logic II e DTS.

I collegamenti

Il numero di sorgenti video all'interno delle mura casalinghe sta aumentando vertiginosamente. Il trittico videoregistratore-decoder SAT-console non è più così raro e quindi il numero di collegamenti disponibili sul retro del televisore inizia ad essere fondamentale. Oltre che guardare al numero di prese SCART disponibili (non prendete in considerazione apparecchi con meno di due prese), consiglierei di fare molta attenzione al tipo di segnali video che può accettare ciascuna presa. In tutti i televisori, una presa SCART è in grado di accettare, come minimo, un segnale video composito, che si colloca sul gradino più basso del livello qualitativo. Ad un livello più elevato c'è il segnale S-Video, anche se per sfruttarlo è necessario acquistare cavi supplementari che vadano dalla console al TV. Sul gradino più alto c'è sicuramente il segnale RGB, che, purtroppo, non è sempre accettato da tutte le prese SCART. In alternativa, bisogna anche considerare il collegamento component, molto simile per qualità al collegamento RGB e molto diffuso nei mercati americano e giapponese. Tutte le console possono generare anche questo tipo di segnale, anche se i televisori in grado di accettarlo sono veramente pochi. Tra gli otto in prova soltanto il Toshiba consente anche quest'ultimo tipo di collegamento. Attenzione poi alle modalità di collegamento audio digitale, ove questo sia possibile: ad esempio, il televisore Toshiba accetta soltanto segnali audio digitali di tipo elettrico (con connettore coassiale RCA) mentre la PlayStation 2 dispone di un'uscita ottica...

Rogue Leader per Nintendo Game Cube e Wipeout Fusion per PS2 sono i primi titoli per console a supportare la codifica dell'audio in Dolby Prologic II.

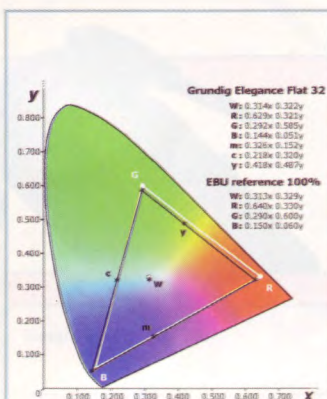
Di tutti i televisori del lotto, soltanto il modello Panasonic permette il collegamento audio digitale con cavi ottici (indispensabile per PS2) ed elettrici.

Come abbiamo effettuato le prove

Gli otto apparecchi che troverete nelle pagine seguenti sono stati controllati scrupolosamente all'interno del laboratorio TechniPress, fornendo ad ogni televisore particolari segnali in grado di evidenziare problemi di convergenza dei tre fasci di elettroni e messa fuoco (**foto 9**), risoluzione, eventuali distorsioni (**foto 10**), presenza di artefatti, etc. Inoltre, all'interno di ogni recensione, troverete un grafico che serve per capire in che modo il televisore sarà in grado di restituire i colori ed il bianco. La tavola che viene pubblicata si riferisce allo spazio di tutti i colori visibili dall'occhio umano. Nessun TV è in grado di rappresentarli tutti, ma soltanto una parte. All'interno di questa area colorata, il triangolo bianco identifica il riferimento che il televisore dovrebbe essere in grado di visualizzare. I vertici di questo triangolo identificano i colori rosso, verde e blu, mentre al centro è rappresentato il riferimento per il bianco. Dopo aver collegato ogni modello ad un generatore di segnali video di riferimento, vengono visualizzati sullo schermo tutti e sei i colori (rosso, verde, blu, giallo, magenta e ciano) seguiti dal bianco. In ogni istante una sonda speciale è in grado di registrare le coordinate di ogni colore. Queste coordinate vengono quindi riportate sullo stesso grafico in colore nero, per rendere più evidenti eventuali differenze con il riferimento, che è, lo ricordo, di colore bianco. La maggior parte dei televisori fornisce prestazioni eccezionali con i colori rosso, verde e blu, ma quando si tratta del bianco (identificato sul grafico dalla lettera W: white), del giallo (identificato sul grafico dalla lettera Y: yellow), e del magenta, la situazione si capovolge completamente. Vicino al grafico sarà comunque presente un piccolo commento che, mi auguro, sarà in grado di guidare i lettori meno smaliziati. Buona lettura!

Foto 9

Foto 10

Non tutti i modelli testati supportano la decodifica DTS dell'audio.

I colori primari sono piuttosto corretti e fanno registrare un triangolo di "gamut" estremamente preciso, con una perfetta riproduzione del ciano.

GRUNDIG ELEGANCE 82 FLAT MFW 82 - 3110 MV/DOLBY

SCHEDA TECNICA

TIPO
Televisore a tubo catodico 16/9 32"

DIMENSIONI (LxAxP)
83,5 x 64,6 x 55,7 cm

PESO
55 Kg

DISTRIBUTORE
Grundig Italiana
Tel. 0461-893111 - www.grundig.it

PREZZO
1544 Euro

Il modello della serie Elegance di Gundig provato, rappresenta il Top della serie "entry-level", ma sono disponibili apparecchi con schermo più piccolo (28 pollici) e/o con meno opzioni e accessori. La lunghissima sigla riassume praticamente tutte le caratteristiche salienti del TV Color. L'aspetto di maggior richiamo di questo apparecchio sta nell'adozione del miglior cinescopio 32 pollici 16/9 disponibile in casa Grundig, ovvero il Megatron Flat Wide impiegato anche sul più costoso Arganto 82. Questo cinescopio rappresenta la versione piatta (flat) del Megatron Wide, che è invece utilizzato sul più economico Elegance 82 MW 82-150/8 Dolby. Per chi vuol spendere ancora meno, vi è poi l'Elegance 82 MW 82-2101 Dolby, equipaggiato con un cinescopio di tipo Black Line Invar e sprovvisto di circuitazione a 100 Hz. Ma vediamo con maggior attenzione le caratteristiche del modello in prova. Per quanto riguarda l'audio, questo televisore presenta un decoder Virtual Dolby Surround che simula, utilizzando i due soli canali frontali, la presenza di quelli surround. La qualità sonora è risultata non particolarmente criticabile e comunque migliore di quella che si riscontra mediamente in televisori grande schermo. Piuttosto efficace si è dimostrato, invece, il funzionamento del surround virtuale, che riesce a comunicare una certa sensazione di suono avvolgente utilizzando i due soli canali disponibili e che per un po' potrebbe farvi rimandare l'acquisto di un sistema Home Theater separato (ma solo per un po' e se vorrete sfruttare al meglio la vostra console!). Riguardo le connessioni, troviamo, sul pannello posteriore 2 prese Scart - oltre al videocomposito, una accetta anche i segnali S-Video e RGB - e sul frontale un ingresso audio stereofonico e un videocomposito che vi permette di collegare al volo la vostra console preferita. A questo proposito segnaliamo però l'assenza (sempre sul frontale) di un ingresso S-Video con connettore mini-DIN (quello tondo con i buchini, per intenderci), che avrebbe garantito una migliore qualità d'immagine insieme con la vostra console. È altresì possibile completare la dotazione di serie acquistando altri accessori come il modulo VGA, un mobile d'appoggio (avente ovviamente la stessa finitura del televisore), il modulo Picture In Picture (PIP) e quello contenente un ricevitore satellitare. Il menu d'installazione è veramente ottimo e completo e, grazie ad un apposito codice, è possibile accedere ad un ulteriore menu di servizio in cui possono essere eseguite le principali tarature (anche se consigliamo di farlo solo ad esperti e in caso di reali necessità). Durante l'uso, ciò che maggiormente colpisce è l'equilibrio dei colori, con una resa naturale ed un'estrema correttezza del "bianco".
Per quanto riguarda la definizione, che sull'Elegance ha soddisfatto senza incantare, siamo riusciti a misurare una risoluzione orizzontale nell'ordine delle 400 linee TV (un risultato comunque di tutto rispetto). Qualche altro piccolo difetto lo riscontriamo poi a causa della circuitazione a 100 Hz, che, a fronte di una maggiore stabilità d'immagine, genera sempre (chi più, chi meno) degli artefatti che danneggiano la qualità finale. Un' occhiata, infine, al telecomando che grazie all'attenta e razionale organizzazione dei comandi in un menu di semplice utilizzazione, ha permesso di limitare al massimo il numero di tasti.

PRO
+ Qualità d'immagine
+ Ingresso VGA opzionale
+ Facilità d'uso

CONTRO
- Assenza di connettori S-Video

PRESTAZIONI 8 SU 10

QUALITÀ/PREZZO 8 SU 10

I colori primari sono sostanzialmente corretti, anche se il TV Color Panasonic si distingue per la precisione del giallo e del ciano.

PANASONIC TX 36 PG50

SCHEDA TECNICA

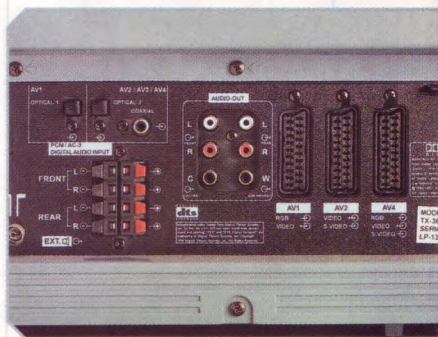
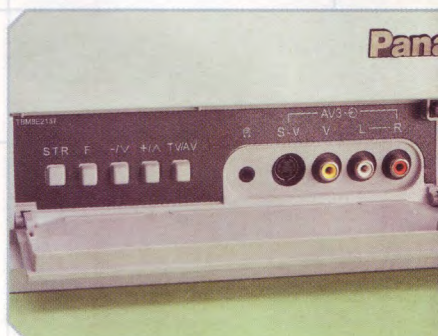
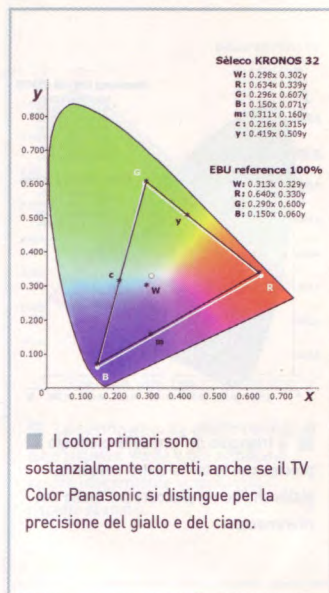
TIPO
Televisore a tubo catodico 16/9 36"

DIMENSIONI (LxAxP)
87,4x63,7x58,5 cm

PESO
84 Kg

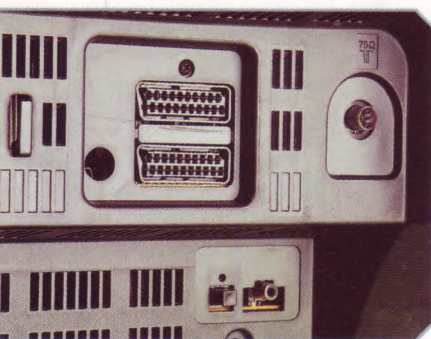
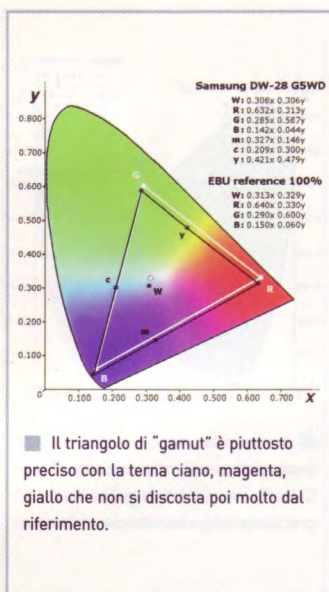
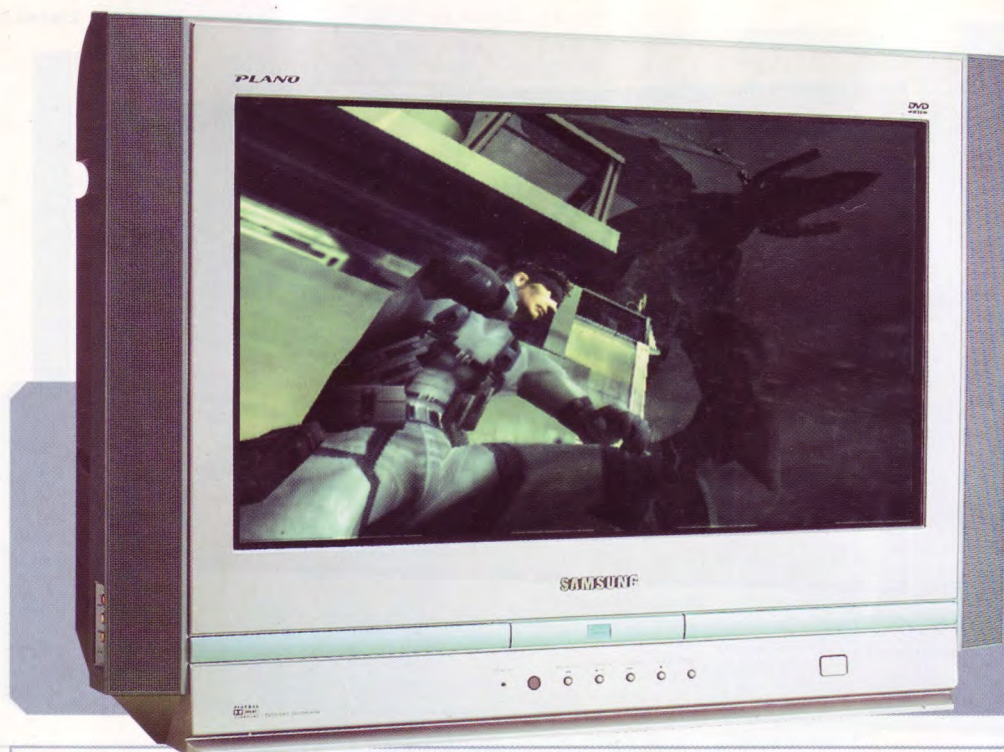
DISTRIBUTORE
Panasonic Italia S.p.a.
Tel. 02-67881 - www.panasonic.it

PREZZO
3614,68 Euro

Panasonic ci propone un televisore da ben 36 pollici con la doppia modalità 100/120 Hz e 50/60 Hz progressiva. Il TV Color integra, inoltre, un completo decoder Dolby Digital e DTS con tutti i relativi diffusori, che necessita soltanto della vostra console o di un lettore DVD per regalarvi ore di divertimento. Sul retro dell'apparecchio sono infatti disponibili ingressi audio digitali sia di tipo ottico (TOSLink - quello della PS2, per intenderci) che elettrico (RCA o anche chiamato SP-DIF). Per la riproduzione audio, il TV Color può contare su una completa sezione di amplificazione che alimenta un subwoofer ed un canale centrale interni allo châssis. Per i canali anteriori, in alternativa a quelli sistemati ai lati della cornice del cinescopio, è possibile usufruire di due dei quattro sistemi di altoparlanti in dotazione; gli altri due verranno utilizzati come canali posteriori. Sono altresì disponibili le uscite preamplificate per ciascuno dei 6 canali, in modo da poter migliorare in futuro il sistema di riproduzione sonora con amplificatore e sistema di altoparlanti di qualità più elevata. Classiche le funzionalità dell'apparecchio, con una sezione di processamento digitale delle immagini che rende disponibile ogni diavoleria di effetti digitali (fermo immagine, strobo, immagine nell'immagine, etc.). Dopo alcuni giorni di rodaggio, abbiamo notato la bontà del progetto, visto che tutto sommato le impostazioni di default non sono così distanti dalla situazione ideale. Abbiamo soltanto diminuito leggermente la luminosità ed aumentato altrettanto leggermente il valore di contrasto. La profondità del nero è molto buona con immagini scure, mentre con software caratterizzato da zone ad alta luminosità appare più elevato del necessario, limitando in tal modo un rapporto di contrasto che comunque è pienamente sufficiente. In ogni modo i particolari nelle alte luci e nelle basse luci sono sempre ben distinguibili e la tridimensionalità delle immagini è pienamente sufficiente. Superiore alla media la riproduzione dei colori. Tra le due frequenze di scansione, 100 Hz a linee interlacciate e 50 Hz a linee progressive, bisogna invece fare qualche considerazione più approfondita. Lo schermo è molto grande e lo sfarfallio percepibile con la frequenza più bassa è piuttosto evidente. D'altra parte la fluidità dei movimenti è la stessa di quella che potremmo osservare in un classico televisore senza dispositivi digitali. Scegliendo invece la frequenza di scansione più elevata, il fastidioso sfarfallio è un pallido ricordo. Eppure, la comparsa di piccoli artefatti di movimento finisce per sollevare qualche dubbio. Ad esempio, la leggibilità delle lettere che scorrono in sovrimpressione da un lato all'altro del teleschermo è ancora troppo limitata per convincere pienamente. Il dispositivo denominato "Motion Estimation", molto vicino per filosofia al famoso "Natural Motion" di Philips, è probabilmente il migliore che abbiamo mai visto, soprattutto per la risoluzione generale delle immagini. L'audio Dolby Digital e DTS integrato garantisce un'ottima qualità della decodifica ed anche la potenza della sezione amplificatrice è pienamente sufficiente. Anche i quattro piccoli sistemi di altoparlanti si difendono egregiamente e, se correttamente posizionati, riescono a generare un coinvolgimento emotivo che sorprenderà più di un appassionato. Il modello Panasonic, vincitore nell'ultima edizione EISA come "Migliore Televisore dell'anno", rappresenta attualmente la massima qualità possibile per schermi di queste dimensioni.

PRO
+ Decoder Dolby Digital e DTS integrati
+ Qualità video
+ Dimensioni immagine

CONTRO
- Dimensioni e peso

PRESTAZIONI 10 SU 10

QUALITÀ/PREZZO 8 SU 10

Il triangolo di "gamut" è piuttosto preciso con la terna ciano, magenta, giallo che non si discosta poi molto dal riferimento.

SAMSUNG DW 28G5VD

SCHEDA TECNICA

TIPO
Televisore a tubo catodico 16/9 28" con lettore DVD incorporato

DIMENSIONI (LxAxP)
77,4x53,3x55,3 cm

PESO
43 kg

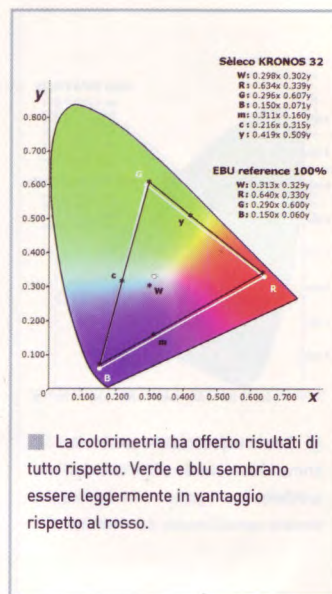
DISTRIBUTORE
Samsung Electronics
Tel. 02-921891 - www.samsung.it

PREZZO
1290,62 Euro

Questa proposta Samsung, è una sorta di "maxi-combi", nel quale troviamo un TV Color da 28" abbinato ad un lettore DVD. La diffusione ancora non capillare dei lettori DVD fa sì che vi possano essere situazioni in cui, anche per il soggiorno, si desideri acquistare un apparecchio combinato, al fine di fruire di un minore ingombro e di una maggiore pulizia estetica, o magari che desiderino acquistarli coloro che hanno deciso di comprare un Xbox senza il telecomando DVD o un GameCube. Samsung, sempre molto attenta alle richieste del mercato, ha quindi messo in cantiere questo DW 28G5VD, che esternamente può essere scambiato per un normale TVC poiché lo sviluppo in altezza della fascia sottostante al cinescopio, quella in cui si trova il lettore DVD, non è molto più grande del solito. Samsung non ha però tralasciato di prevedere un modello adatto ad ambienti di minori dimensioni (o da guardare a distanza piuttosto ravvicinata in ambienti grandi), sempre con lettore DVD incorporato. Si tratta del DW 21G5VD che, come si intuisce dalla sigla, è un 21 pollici e che è però caratterizzato da un formato 4/3. Ma torniamo al DW 28G5VD oggetto di questa prova. Per quanto riguarda le possibilità di connessione troviamo due prese Scart (una sola delle due completa di ingresso per segnale RGB), una terna di connettori RCA, relativi ad un ingresso A/V in video composito, e un'uscita cuffia. Purtroppo mancano i connettori S-Video, il che non consente di ottenere risultati ottimali quando, ad esempio, si disponga di una telecamera. Per quanto riguarda invece il lettore DVD, si può segnalare in particolare la presenza della funzione zoom, per la quale è possibile selezionare la porzione di immagine da ingrandire. Per il collegamento all'impianto Home Theater è stata poi prevista un'uscita audio digitale, con connettore sia di tipo ottico sia di tipo coassiale, mediante la quale il segnale può essere consegnato al decoder audio multicanale. Vediamo invece che cosa offre l'apparecchio dal punto di vista delle possibilità di regolazione dell'immagine. Selezionata la modalità d'impostazione manuale, si accede ad un menu nel quale si può intervenire sulla tonalità dei colori (a cui si può assegnare un valore scelto tra i cinque disponibili), sul formato dell'immagine (wide, panoramico1, panoramico2, 4:3), sul livello di rumore video (attivando, se necessario, il relativo riduttore), sull'inclinazione dell'immagine (per correggere eventuali leggere rotazioni in senso orario o antiorario), sul contrasto, sulla luminosità, sulla nitidezza (sharpness) e sulla saturazione dei colori. Per alcune tipologie d'immagine, denominate naturale, sport e attenuata, sono inoltre attivabili i corrispondenti insiemi di regolazioni preimpostate. In modo del tutto analogo sono previste regolazioni manuali relative all'audio (bassi, acuti, bilanciamento, stereo simulato, surround simulato, rinforzo della gamma bassa, allineamento del volume nel passaggio da un'emittente ad un'altra) oppure insiemi preimpostati di regolazioni, che prendono il nome di musica, film, dialoghi. La resa delle immagini è complessivamente positiva e assimilabile alla qualità di un'accoppiata TV/DVD separati e l'assenza della circuitazione a 100 Hz lascia ovviamente irrisolto il problema del tremolio delle righe orizzontali chiare su fondo scuro, ma in compenso lascia del tutto immuni da possibili artefatti e riduzioni della risoluzione orizzontale. Un prodotto alquanto originale che può interessare soprattutto chi ha l'esigenza di minimizzare l'ingombro pur desiderando uno schermo di dimensioni non ridottissime.

PRO
+ Risparmio di spazio
+ Pulizia del design
+ Prestazioni video

CONTRO
- Assenza di ingressi/uscite S-Video
- Qualità audio

La colorimetria ha offerto risultati di tutto rispetto. Verde e blu sembrano essere leggermente in vantaggio rispetto al rosso.

SELECO KRONOS KR83

SCHEDA TECNICA

TIPO
Televisore a tubo catodico 16/9 32"

DIMENSIONI (LxAxP)
90 x 54 x 56 cm

PESO
55 kg

DISTRIBUTORE
Seleco Formenti
Tel. 0434-379554 - www.selecotv.it

PREZZO
717,88 Euro

Non capita spesso, negli ultimi tempi, di vedere nuovi TV della italiana Seleco. Eppure, per un lungo periodo di tempo, i molti modelli prodotti si sono contraddistinti per l'ottima qualità generale, offerta a costi d'acquisto più che onesti. Il TV oggi presentato non tradisce questa "sana" tradizione. Infatti, come vedremo, si difende con autorevolezza in un contesto dove una qualità paragonabile è spesso venduta a caro prezzo. Certo, non è dotato dei "soliti" 100 Hz... (aggiungerò che sinceramente non ne sentiamo affatto la mancanza), ma l'immagine che è capace di produrre ha caratteristiche talvolta sorprendenti. Il TV si presenta snello e "leggero", se così si può definire. La linea esterna si distacca ben poco dal "cliché" standard universalmente adottato al punto di poter rischiare quasi l'aggettivo di "anonima", in particolare per coloro che preferiscono le decise caratterizzazioni.

Il telecomando è molto semplice e di approccio immediato. La disposizione dei comandi è veramente intuitiva: tempo dieci minuti e lo si usa come se lo si fosse sempre posseduto. Purtroppo non dispone di molti tasti diretti, ed alcune funzioni (poche, in verità) sono semplicemente demandate alle varie voci dei menu e sottomenu. Le funzioni accessorie non sono moltissime; l'impressione generale è che questo TV non si "perda in chiacchiere". La sezione sintonizzatore dell'apparecchio sembra essere di buona qualità. Di elevata sensibilità e discreta selettività, è stata in grado di "soddisfare" anche in situazioni d'emergenza; con antennina portatile, inoltre, è riuscita a memorizzare ben 15 canali con un semplicissimo spezzone di filo elettrico, lungo una sessantina di centimetri! La sezione audio dell'apparecchio purtroppo non è all'altezza delle altre caratteristiche, e costituisce il primo punto da riportare nell'insieme dei "nei". Discretamente rumorosa (un leggero ronzio continuo è sempre presente, anche con volume pari a zero), non eccelle di certo né in dinamica né in estensione di frequenza. Il nostro deciso consiglio è di pensare all'acquisto di un sistema Home Theater separato. Per quanto riguarda le connessioni audio/video, sul retro troviamo 2 Scart (1 RGB, 1 S-Video) e un'uscita audio stereofonica, frontalmente abbiamo gli ingressi videocomposito, S-Video e audio stereofonico (per i collegamenti volanti). Ciò che maggiormente colpisce di questo televisore è il dettaglio d'immagine che riesce a restituire, insieme con un rapporto di contrasto e luminosità molto elevato e omogeneo su tutta la superficie delle schermo. I colori sono anch'essi assai positivi e garantiscono una resa naturale, specie sull'incarnato molto credibile. La convergenza è molto corretta al centro, mentre ai lati la situazione appare migliorabile. In definitiva, questo televisore si difende egregiamente sotto molti profili, potendo garantire soddisfazioni a quanti ricerchino buone esperienze visive a costi contenuti, rinunciando a tanti fronzoli e andando direttamente al sodo.

PRO
+ Dettaglio decisamente buono
+ Contrasto e luminosità elevati
+ Colorimetria corretta

CONTRO
- Convergenza migliorabile
- Rumore audio elevato ed estensione limitata

PRESTAZIONI	**7** SU 10
QUALITÀ/PREZZO	**9** SU 10

Buona la prestazione con i colori primari rosso, verde e blu; qualche problema con il giallo ed il magenta che deviano sensibilmente dal riferimento.

SONY KV-32FQ75

SCHEDA TECNICA

TIPO
Televisore a tubo catodico 16/9 32"

DIMENSIONI (LxAxP)
88,8 x 62 x 59,2 cm

PESO
74 Kg

DISTRIBUTORE
Sony Italia
Tel. 02-618381 - www.sony.it

PREZZO
2370,54 Euro

Il nuovo modello Sony si presenta con un design estremamente sobrio ed elegante. L'ingombro esterno e il peso sono veramente notevoli: circa 60 cm di profondità per 74 kg. Tutte le funzioni vengono rese disponibili solo da telecomando. I soli comandi disponibili sulla piccola "consollina" a scomparsa, collocata in basso frontalmente, sono quelli relativi a volume, cambio canale TV, ripristino generale (ritorno ai valori di default dell'apparecchio) e selezione degli ingressi Audio/Video. Nella stessa micro-console sono disposti anche i connettori di ingresso videocomposito, S-Video e audio stereo (utilissimi in caso di collegamento volante di una console o di una telecamera). Sul retro troviamo, invece, 3 prese Scart (1 RGB e le altre S-Video) e un'uscita audio stereofonica. Il menu dell'apparecchio appare subito completo e ben articolato. Il menu Televideo, con 2000 pagine di memoria, è molto completo e viene permessa la visualizzazione del testo in coesistenza dell'immagine rimpicciolita (zoomabile) del canale prescelto. Molto utile la funzione "Page Catching", per mezzo della quale è possibile memorizzare in cascata la pagina indice corrente e tutte le pagine di primo livello da questa accedute. Le funzioni PIP (Picture In Picture) con 12 canali visualizzati in fermo immagine e la finestra centrale, contenente il canale prescelto in "motion" e PAP (Picture And Picture), per mezzo della quale è possibile la visione di due differenti canali contemporaneamente (con audio nelle rispettive cuffie), zoomabili (in reciproco rapporto) a piacimento, esauriscono il panorama delle funzioni "accessorie" di cui è dotato il TV. Per quanto riguarda i controlli che si hanno a disposizione sull'immagine, occorre premettere che il televisore dispone di alcune "combinazioni" di default, già configurate dal produttore e direttamente richiamabili da menu: la combinazione "Live" con contrasto massimo e luminosità media, "Film" con contrasto e luminosità medi, "Giochi" con contrasto elevato e luminosità media. Tali voci prevedono anche le rispettive posizioni di Colore e Nitidezza. Una seconda regolazione "composta" riguarda la tonalità di colore Calda, Tenue o Normale.

Particolare menzione va fatta alla funzione di intervento digitale. Il televisore non permette la disabilitazione della circuitazione 100 Hz, ma per gli amanti del palato fine esistono due ulteriori modalità: la prima, denominata "DRC50", viene definita come "Risoluzione dell'immagine migliorata per visualizzare i titoli in scorrimento" (in pratica l'immagine appare più fluida e compatta); la seconda, denominata "DRC100", viene definita come "Risoluzione dell'immagine ottimale per creare immagini prive di sfarfallio", e sembra ridurre lo sfarfallio, in verità piuttosto presente in modalità "Normale". Durante la prova d'uso questo Sony 32" colpisce per l'elevatissima luminosità e il contrasto deciso, il tutto completato da una riproduzione dei dettagli davvero invidiabile. Per quanto riguarda i colori, nel normale utilizzo l'immagine appare un po' freddina e consigliamo vivamente di scegliere l'impostazione "Caldo". Qualche nota negativa c'è e riguarda la geometria (l'immagine appare spostata verticalmente verso l'alto) e la convergenza (soprattutto ai lati).

Quest'ultimo difetto non è molto evidente durante la normale visione dei film, anche se si nota particolarmente, ad esempio, durante i titoli di coda. La sezione audio non presenta caratteristiche di rilievo, limitandosi a fornire un'onesta performance generale.

PRO
+ Luminosità immagine
+ Elevato dettaglio
+ Costruzione e componentistica
+ Funzionalità

CONTRO
- Dimensioni e peso
- Geometria e convergenza

PRESTAZIONI 7 SU 10

QUALITÀ/PREZZO 7 SU 10

La rappresentazione dei colori è piuttosto buona, con il giallo e il magenta che si allontanano di più dal riferimento.

THOMSON 36WX87ES

SCHEDA TECNICA

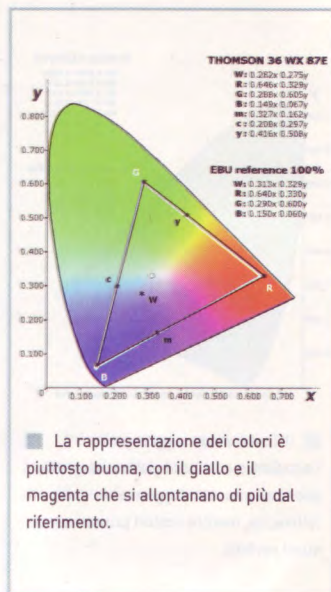
TIPO
Televisore a tubo catodico 16/9 36"

DIMENSIONI (LxAxP)
99 x 60,6 x 66,7 cm

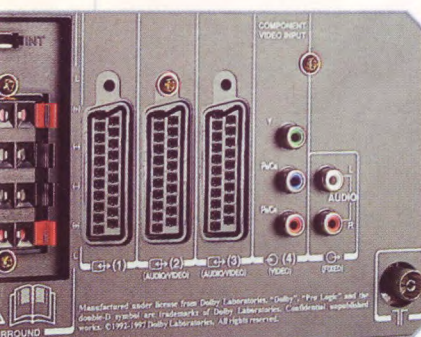
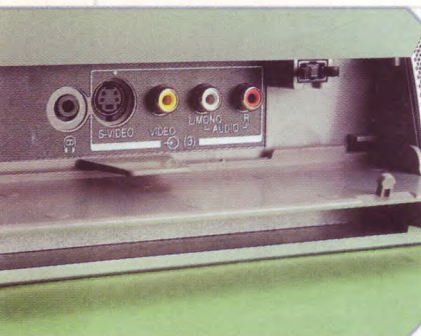
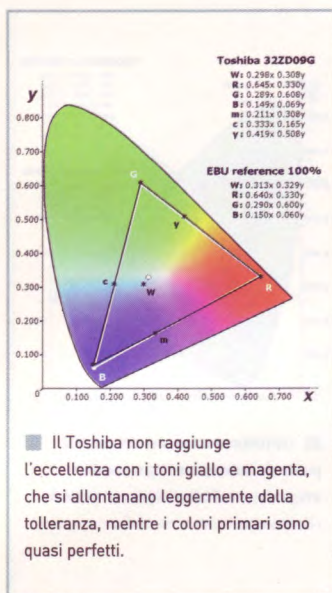
PESO
78 kg

DISTRIBUTORE
Thomson Multimedia
Tel. 02-484141 - www.thomson.it

PREZZO
2835 Euro

Collocandosi al vertice della prestigiosa serie Scenium, il 36WX87ES si accolla la responsabilità di rappresentare l'espressione più avanzata della tecnologia Thomson nel campo dei televisori a tubo catodico 16/9. Oltre ai 36 pollici, l'apparecchio offre i 100 Hz, la scansione progressiva a 50 Hz e, sotto il profilo estetico, la possibilità di trasformare il proprio look grazie all'intercambiabilità della cornice frontale. Uno degli aspetti positivi di questo televisore è la possibilità di selezionare anche la normale scansione a 50 Hz interlacciata per consentire l'eliminazione di qualsiasi tipo di artefatto. La dotazione di prese include 3 scart sul pannello posteriore (utilizzabili anche in RGB e S-Video), un'uscita linea audio per i canali frontali e per il subwoofer sempre sul pannello posteriore, un ingresso AV (anche in S-Video) ed un'uscita cuffia sul pannello frontale. Per quanto riguarda le regolazioni eseguibili sull'immagine si segnala la possibilità di impostare tre diverse tonalità di colore (calda, neutra, fredda), di rinforzare il contrasto secondo tre possibili valori per ottimizzare la visione in presenza di luce ambientale e di scegliere pacchetti predefiniti di regolazione dei principali parametri dell'immagine adatti alla visione di varie tipologie di programmi, tra cui ad esempio i film o i videogiochi. Per consentire la visione contemporanea di due canali è stata prevista la funzione Picture in Picture (PIP): il riquadro contenente la seconda immagine può essere visualizzato sia in un angolo, sia su metà schermo. Essendo l'apparecchio dotato di amplificazione e trasduttori solo per i due canali frontali e per il sub, è stato incluso un decoder Dolby Virtual, che consente di simulare la presenza dei canali posteriori e di regolare l'effetto surround. Sempre per quanto riguarda l'audio, poi, si può disporre di un equalizzatore grafico a cinque bande per la riproduzione tramite altoparlanti. Su tale equalizzatore possono essere anche impostate sei curve di equalizzazione predefinite denominate Standard (che non corrisponde ad una risposta piatta, la cui curva è denominata invece Neutro), Film, Voce, Musica, Console giochi (sì,sì proprio così!), Videocamera. Le immagini riprodotte dal 36WX87ES sono apparse subito molto luminose e contrastate, grazie anche alla capacità di rendere fedelmente il nero. Dal punto di vista cromatico, una volta impostata la tonalità "calda", ci si può ritenere senz'altro soddisfatti dalla resa dei colori che appaiono generalmente naturali e ben differenziati nelle loro sfumature. Per quanto riguarda invece le modalità di scansione, sia la 100 Hz interlacciata sia la 50 Hz progressiva si sono dimostrate efficaci nei confronti del tremolio di scritte e righe orizzontali chiare su fondo scuro. La scansione a 100 Hz in più elimina qualsiasi effetto di lampeggiamento della luminosità, sia pure al prezzo di qualche problemino con alcune immagini in movimento, meno evidente nella modalità progressiva. Sicuramente apprezzabile, comunque, la possibilità di utilizzare la normale scansione a 50 Hz interlacciata quando se ne senta il bisogno. Risultati nella media per quanto riguarda risoluzione e tarature del fuoco e della convergenza. Un apparecchio senza dubbio interessante, in grado di offrire prestazioni video di notevole livello ed una funzionalità alquanto ricca ad un prezzo non eccessivo.

PRO
+ Luminosità e contrasto molto elevati
+ Scansioni 100 Hz e 50 Hz progressiva escludibili
+ Facilità d'uso

CONTRO
- Dimensioni e peso
- Espansione ai bassi livelli di luminosità

PRESTAZIONI 8 SU 10

QUALITÀ/PREZZO 8 SU 10

Il Toshiba non raggiunge l'eccellenza con i toni giallo e magenta, che si allontanano leggermente dalla tolleranza, mentre i colori primari sono quasi perfetti.

TOSHIBA 32ZD09G

SCHEDA TECNICA

TIPO
Televisore a tubo catodico 16/9 32"

DIMENSIONI (LxAxP)
91,9 x 56,8 x 52,6 cm

PESO
57 Kg

DISTRIBUTORE
Toshiba Italia
Tel. 039-60991 - www.toshiba.it

PREZZO
2009 Euro

La tecnologia di scansione a 100 Hz divide ancora oggi molti appassionati. Da un lato i "fondamentalisti" analogici che non accettano alcuna elaborazione sul segnale video, dall'altro tante persone che gradiscono l'eliminazione dei difetti di sfarfallio e tremolio delle righe dei TVC a 50 Hz ed ammirano l'enorme stabilità di un'immagine a scansione raddoppiata. Toshiba prova a mettere d'accordo le due fazioni con un modello estremamente completo, dotato di un'ottima sezione audio con tanto di decodifica Dolby Digital. Sobrio ed elegante al tempo stesso, il Toshiba si distingue per una gradevole finitura metallizzata. Il cinescopio estremamente piatto si traduce in una profondità inferiore alla media, che faciliterà il posizionamento in ambiente. Ottima la versatilità nei collegamenti: alle 3 prese Scart (di cui purtroppo una soltanto accetta segnali RGB) si affiancano un ingresso component, ingressi audio digitali ottico e coassiale (ottimi per collegare la vostra console), uscita stereofonica, uscite amplificate per i quattro canali principali ed un'uscita preamplificata per il canale subwoofer. Dei tre altoparlanti integrati, destro, sinistro e centrale, i primi due sono escludibili ed è possibile utilizzare altoparlanti supplementari per ampliare le dimensioni del fronte anteriore, operazione indispensabile per aumentare il coinvolgimento emotivo durante l'ascolto delle colonne sonore o dei giochi codificati in Dolby Digital e Dolby Surround.
Sul frontale troviamo, invece, il "solito" sportellino che cela un ingresso S-Video, un videocomposito, un audio stereo e un'uscita cuffia. Molto buona anche l'organizzazione del menu di controllo, semplice ed immediato. Non ci soddisfa pienamente il rapporto contrasto/luminosità in quanto non si riesce mai a trovare un buon equilibrio (i neri sono troppo intensi oppure diventano grigi). Nonostante l'ottima messa a fuoco e convergenza, il nostro Toshiba non riesce a superare il limite delle 300 linee TV verticali del quadro di riferimento che, per un televisore con rapporto d'aspetto in 16:9, si traducono in poco più di 500 punti linea. Il traguardo dei 720 punti/linea dello standard DVD Video è quindi ancora lontano, ma la prestazione è comunque pienamente sufficiente. Veniamo ora alle considerazioni sulla colorimetria: le immagini sono dotate di una leggerissima dominante freddina, che non disturba affatto e che rimane molto regolare su tutti i livelli della scala dei grigi. Anche i colori, forse eccessivamente saturi in qualche occasione, rendono il risultato piuttosto gradevole.
Probabilmente responsabile della limitata risoluzione generale è il dispositivo di elaborazione video che consente la scansione a 100 Hz. Abilitando il DNR (Digital Noise Reduction), la risoluzione delle immagini scende ancora di più appiattendo molti particolari.
Estremamente interessanti, infine, le prestazioni audio. Il televisore include un completo decoder Dolby Digital e Dolby Pro Logic, che si è distinto per una decodifica precisa e naturale. Anche gli altoparlanti integrati nello chassis hanno svolto egregiamente il loro dovere, con una risposta piuttosto regolare ed una insospettabile estensione verso le regioni più basse dello spettro sonoro.
Nel complesso il giudizio è pienamente positivo ed il prezzo, in considerazione degli elevati contenuti tecnologici, è del tutto giustificato.

PRO
- + Elevata luminosità
- + Geometria e convergenza
- + Decodifica Dolby Digital

CONTRO
- - Elevata espansione dei neri
- - Risoluzione inferiore alle aspettative
- - Presenza di artefatti digitali

PRESTAZIONI 7 SU 10

QUALITÀ/PREZZO 8 SU 10

I tre colori primari appaiono piuttosto bilanciati, con giallo e magenta che deviano dal riferimento.

LG WE - 32Q801D

SCHEDA TECNICA

TIPO
Televisore a tubo catodico 16/9 32"

DIMENSIONI (LxAxP)
84 x 64,2 x 55,6 cm

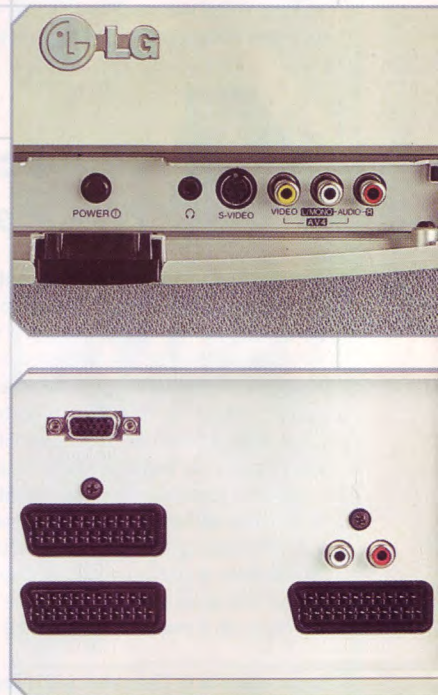
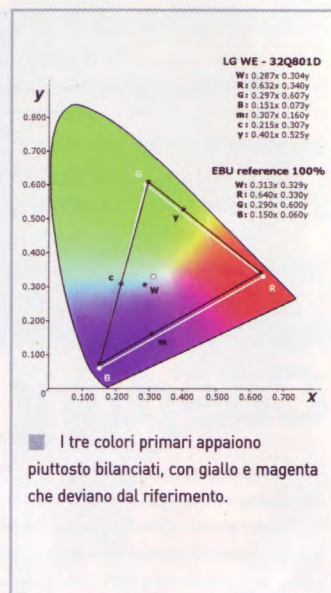
PESO
69 Kg

DISTRIBUTORE
LG Electronics Italia
Tel. 02-269681 - www.lge.it

PREZZO
2318,89 Euro

Da alcuni anni a questa parte è molto facile trovare, nelle grandi catene di prodotti consumer, apparecchi e dispositivi marcati LG dedicati al mercato Home Theater. Questa (enorme) realtà commerciale coreana (presente con una quarantina di grandi aziende anche nei campi chimico, distributivo, finanziario e telecomunicativo), vanta una potenza produttiva di tutto rilievo ed è presente in tutto il globo. Nel nostro campo d'elezione propone un nutrito insieme di apparecchiature, tra lettori DVD, amplificatori, videoregistratori, ecc... Per questa prova abbiamo scelto un modello molto interessante e per certi versi rivoluzionario: un TV 16/9 da 32 pollici, 100 Hz, dotato di (udite, udite!) ingresso VGA per la connessione diretta con il computer o magari con il cavo dedicato della vostra console. Il TV si presenta, come ormai nella quasi totalità dei modelli delle varie marche, con una veste molto sobria, semplice e pulita. Il colore è il "solito" grigio chiaro metallizzato, che ha il pregio di esser molto integrabile in qualsiasi ambiente domestico, piacevole e soprattutto mai fastidioso nel tempo. Il telecomando non è purtroppo molto comodo. Piuttosto lineare ed elegante quando chiuso, non permette l'accesso diretto a numerose funzioni di importanza basilare, quali ad esempio tutti i comandi Televideo e la selezione del formato di visualizzazione(!). Per accedere a questi, occorre far "slittare" in basso lo sportellino inferiore, solo che così facendo ci si ritrova un oggetto di circa 33 centimetri di lunghezza per le mani! (e non fate i maliziosi!) La sezione sintonizzatore dell'apparecchio appare decisamente di buona qualità. I canali trovati e memorizzati sono più numerosi di quanto riscontrato nella media dei televisori di pari classe e, soprattutto, la qualità del segnale sintonizzato sembra esser generalmente superiore. La sezione audio dell'apparecchio non presenta caratteristiche di rilievo. Non utilizzando la modalità turbo, ma il programma di tipo "Cinema" o "Utente" (opportunamente tarato), la spazialità è accentuata. I maggiori limiti sembrano provenire dalla "perfettibile" estensione della gamma di risposta degli altoparlanti. Niente male, comunque, considerando il costo dell'apparecchio, il normale uso di destinazione e la dotazione del subwoofer.

Per quanto riguarda i collegamenti Audio/Video troviamo sul retro le "solite" 3 prese Scart (1 RGB e 2 S-Video), l'uscita audio stereofonica e soprattutto l'ingresso VGA (con risoluzione massima di 640 x 480). Sul frontale (celati dallo sportellino) troviamo 2 ingressi video (composito e S-Video) e gli ingressi audio stereofonici.

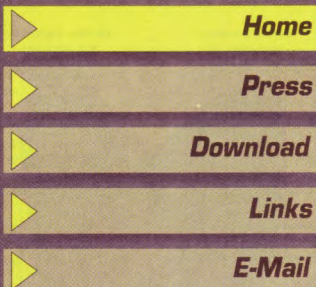
La prova su strada ha rivelato sin dai primi istanti una buona qualità complessiva grazie al dettaglio d'immagine discreto (anche se non da primato), ai colori sostanzialmente corretti e all'ottima convergenza, praticamente perfetta su tutta la superficie dello schermo. Il rapporto di contrasto e luminosità è stranamente variabile a seconda del formato schermo scelto (4/3, 16/9, Zoom1, Zoom2). La modalità 100 Hz, come al solito, riduce lo sfarfallio, ma lascia affiorare qualche artefatto e "solarizzazione". Vista la dotazione (specie l'ingresso VGA) e le caratteristiche tecniche, il prezzo ci sembra piuttosto appetibile e si può sicuramente considerarne appetibile l'acquisto.

PRO
+ Disponibilità ingresso VGA
+ Menu facile e intuitivo
+ Colorimetria corretta

CONTRO
- Leggeri artefatti digitali
- Dettaglio non molto elevato
- Rapporto di contrasto migliorabile

PRESTAZIONI 7 SU 10

QUALITÀ/PREZZO 8 SU 10

[Cosplay Vamp]

www.soniasegreto.com

Cosplay sul Web

Il fenomeno Cosplay (Costume Player) ha avuto origine in Giappone, negli anni in cui gli anime si diffondevano con incredibile rapidità, creando una schiera di appassionati e proseliti sempre più folta. Un bel giorno, ad una delle numerose convention nipponiche dedicate a tali produzioni animate, un gruppo di visitatori si presentò vestito come i beniamini delle omonime serie televisive. Il fenomeno cosplay era nato! il Cosplay in Giappone è diventato pian piano parte integrante di qualsiasi mostra di fumetto e/o animazione, ed è cresciuto di importanza al punto di riuscire a guadagnarsi degli spazi appositi nel resto del mondo e in Italia. Una delle più famose esponenti del cosplay nostrano è Francesca Dani, vincitrice di uno dei contest di Lucca Comics.

Chiacchere con Francesca Dani

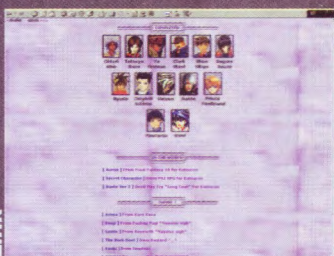
Parlaci un po' di te: chi sei, da dove vieni e cosa fai nella vita...
Ho 22 anni (quasi 23) e vivo in una città del centro Italia...uhm... si, mi avete scoperta, sono fiorentina e purtroppo, a volte, l'accento si sente anche troppo! ;) Attualmente (oltre al cosplay...) studio all'Università per stilisti di moda, sono al 4° anno ed entro aprile spero di laurearmi in psicologia e costume nel cinema di fantascienza. Oltre a studiare lavoro part-time presso un atelier di moda come aiuto stilista. Chiunque abbia letto queste due righe ha ben capito che la mia passione più grande è quella della moda. Fin da piccola mi sono interessata a questo mondo dorato e, come si dice in giro, una volta entrati nell'ambiente non puoi più farne a meno! Bisogna stare con gli occhi sempre aperti e non lasciarsi troppo prendere la mano dalle varie illusioni, ma vi assicuro che è un mondo pieno di soddisfazioni. Ovviamente il cosplay mi ha affascinato anche per questo lato della creazione sartoriale... mettete insieme un amante dei manga e della moda e avrete un cosplayer! ;)

Come nasce in te l'interesse per il cosplay? Quando hai iniziato a coltivarlo?
La prima volta che ho fatto cosplay è stato nell'ottobre del 1998. Non è stata una decisione mia: una mia amica, la quale faceva cosplay ormai da due anni, mi chiese, anzi, diciamo pure, mi obbligò a seguirla a Lucca durante il contest. Negli anni precedenti creavo i modelli per i cosplay a questa ragazza ma, riguardo alla mia persona, non mi era mai passato per l'anticamera del cervello di travestirmi da personaggio manga. Sì, già in quel periodo ero una appassionata di anime e manga, ma l'idea di fare il cosplay mi faceva sentire molto ridicola. Così non ho mai tentato. Finche', come ho detto prima, questa mia amica mi ha quasi costretta. Ho dovuto creare il mio primo cosplay in soli tre giorni, trovando e modificando vecchie prove di abiti fatti a scuola: creai il costume di Super Sailormoon. Tuttavia l'esperienza, passato il primo imbarazzo iniziale, si trasformò in divertimento e da quell'anno ho sempre partecipato alle varie convention di cosplay in Italia.

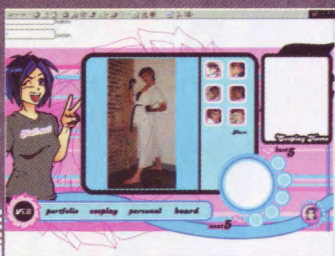
Quanto studio c'è alla base di ogni tua realizzazione? In termini di tempo, quanto ne utilizzi per completare un modello e quante risorse (fatica fisica, denaro, sacrifici vari...) ti impiega?
I cosplay che creo possono essere suddivisi in due categorie: quelli per il web e per il CD (ci stiamo lavorando e presto sarà in vendita online) e quelli per le fiere. Nel primo caso visti i tempi stretti di aggiornamento del sito e di vendita, cerco modelli veloci da creare e di poco costo (ad esempio Sakura, Jolyne Kujo, Mai Shiranui...). Il costo medio stimato per questi modelli non sfora mai i 50 Euro.Tutto il contrario invece per quelli che indosso alle fiere, su questi mi piace perdere tempo, farli il più perfettamente possibile. Di riflesso il prezzo aumenta; il costo massimo che ho raggiunto è stato per la Regina Amidala: circa 800 Euro (oltre il milione e mezzo ai tempi...). Purtroppo sono una fanatica di Star Wars! E il troppo fanatismo a volte fa male (soprattutto al portafogli!). Una degna cifra l'ho spesa anche per realizzare l'armored suit di Spriggan, circa 400 Euro. Ma anche qui si sfocia nel fanatismo (sono una ultrafan di Spriggan) e quel costume me lo sono fatto un po' per cimelio personale, non solo per portarlo alle fiere.
Per quanto riguarda il tempo, visto che studio e lavoro, non posso permettermi di stare tutto il giorno sui costumi, quindi mi limito a due-tre ore la sera e il tempo che impiego non è mai più di un mese per quelli per le fiere. Per i costumi del web di solito una settimana circa, due al massimo.

Qual è il modello che a tuo giudizio ti è riuscito meglio? E quello che ti piace meno degli altri?
Premetto che quando lavoro sui costumi per il cosplay non sono mai contenta! Tutte le volte che riguardo un costume appena fatto o fatto da molti mesi, ci trovo sempre almeno un difetto. Credo che ormai sia una deformazione professionale! Ma secondo il mio parere è sempre meglio essere critici che non esserlo per niente. Almeno in questo modo una persona è sempre "costretta" a migliorarsi. Per quanto riguarda i miei cosplay... quello in cui mi sono impegnata di più e quindi provo un "sentimento" particolare è sicuramente Chun-li. Inoltre è stata la seconda volta che ho fatto cosplay, ma la prima che mi sono presentata "come" cosplayer (tralasciamo la prima esperienza-Sailormoon...). Ma anche la Regina

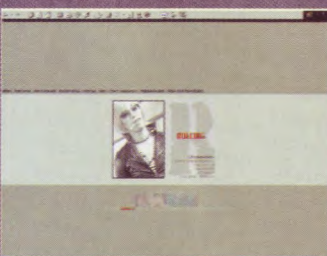
[Cosplay Middle]

Link

http://nando.anna-neko.nu/cmain.htm

[L i n d z e]

Link

www.lindze.com

[Rock The Future]

Link

www6.xdsl.ne.jp/~scm

Qualche simpatica foto dei cosplayers al recente Tokyo Game Show 2001

Amidala di Star Wars Episodio 1. È stato un bel lavorone! Anche se mi sono odiata da sola con tutto quel cerone bianco in faccia! Ero più degna di una apparizione al Rocky Horror! All'ultimo Lucca ho indossato Kasumi di Dead Or Alive 2 e anche questo è uno dei miei preferiti. Passando alle note negative... i costumi peggiori sono stati quelli di Six e Yuiichi, i due personaggi di Soul Hackers, un videogioco giapponese della stessa saga di Megami Tensei Persona (visto che i lettori di Evolution sono videogiochisti forse lo conoscono...). Non che i costumi non siano stati confezionati in modo decente, anzi, per Yuiichi ci ho messo molta passione e impegno perché adoro il personaggio, ma diciamo che al pubblico non sono piaciuti molto, forse perché il videogioco da noi non è conosciuto...

Cosa vuoi consigliare a tutti gli Otaku italiani che decidessero di cominciare oggi la loro carriera di cosplayer?

Di consigli da dare ce ne sono ben pochi, l'unica cosa che mi verrebbe da dire è quella di non prendere troppo sul serio il cosplay, lasciare da parte invidie che possono nascere durante i contest e pensare solo a divertirsi, perché in fondo il cosplay è solo un gioco, no?

Quale personaggio stai preparando per il prossimo futuro e dove potremo vederti dal vivo?

Attualmente sto lavorando al cosplay di Mai Shiranui, una seconda versione di Jolyne Kujo e Helena Dead Or Alive. Ma non vi nego (con un po' di imbarazzo però...) che sto seriamente pensando al cosplay di Jango Fett! Per quanto riguarda le apparizioni in pubblico, sicuramente al prossimo Lucca Comics e ad Agosto al Comiket di Tokyo.

Vuoi dire qualcosa ai lettori di Evolution?

Be', saluto tutti i lettori della rivista e chi sta leggendo questa intervista e per ultima cosa... se qualcuno tra di voi somiglia a Solid Snake mi contatti assolutamente, sono disposta a sposarlo immediatamente! ^_^

[Francesca Dani Cosplay]

www.francescadani.com

Il sito di Francesca Dani, di navigazione facile ed intuitiva grazie ai bottoni situati in alto pagina, non presenta particolari effetti degni di nota. Anzi, a voler essere sinceri, si sente un po' la mancanza di un'intro in flash o di una bella illustrazione d'apertura. I contenuti invece farebbero la felicità di qualsiasi appassionato di cosplay. Francesca ci presenta nella sezione gallery tutte le sue creazioni, realizzate ed indossate con cura e divertimento in una serie di foto curiose, simpatiche e affascinanti. Non manca una sezione-tributo, dove sono raccolti dei fotomontaggi che i suoi fans le hanno dedicato. Inoltre, potrete leggere la sua biografia e navigare negli innumerevoli links segnalati nell'apposita pagina oppure, se vi va, potrete lasciarle un messaggio nel suo "libro degli ospiti".

★★★★★★★★☆☆

Un sito allegro e colorato, semplice ma ricco di contenuri interessanti per tutti i cosplayers.

-
o-
es-
e i
per
Tag
ca con
tion 2.
to uffi-
sviluppo
Combat,
ni e com-
era stata
in Nord
endute).
eoludiche di
aerei di Ace
riti" sulla PS2
e spettacolarità

è un po' confu-
e interessante, a
tto è puramente
alizzare l'interesse
l'azione frenetica e
un lontano futuro la
enze è garantita dal-
nale bellico di ognuna
punto però, un grosso
sulla terra distruggen-
lle nazioni e delle popo-
da questo tragico evento,
ande guerra mondiale fra
titi al fine di ottenere la
pianeta. Il ruolo del gioca-
lo di impersonare un pilota
a è rimasta trucidata dagli
i susseguitisi alla caduta del

motivo il suo cuore è gonfio di
ncore verso tutti.

a cura di Daniele Bertocci

Le Origini Del Videogioco

Sygyzy: chi era costei?

Nel nostro ultimo appuntamento avevamo appena accennato a questa società, sconosciuta ai più. Scopriamo assieme le sue origini.

I grandi e ingombranti computer PDP – 1 , gli stessi usati da Russell per lo sviluppo del suo celebre Space War erano, a metà degli anni Sessanta, disponibili solo in pochissime università americane: in una di queste, (la Utah University), studiava un giovane e brillante ingegnere, che fin dai primi istanti rimase folgorato dal gioco di Russell. Il suo nome (poi passato alla storia come il padre dei videogiochi) era Nolan K. Bushnell. Per sua stessa ammissione, l'uso di questo strumento era diventata una vera e propria ossessione: l'accesso al laboratorio per gli studenti era infatti possibile solo durante la notte e questo metteva a repentaglio la vita sociale del giovane Bushnell. Da ragazzo aveva lavorato in un parco giochi, e nella sua testa già frullava una straordinaria idea: rendere "digitale" il più classico dei giochi analogici: il flipper.

Laureatosi nel 1969, venne subito assunto dalla Ampex (l'inventrice della videocassetta), in California. Bushnell era però ormai completamente asservito alla realizzazione della sua idea. Con l'aiuto di un'amico (Dabney) che gli prestò la camera da letto (sfrattando la moglie in salotto), Bushnell istallò una vera e propria officina elettronica. Due anni dopo, nel marzo del 1971, Bushnell si licenziò da Ampex per dedicarsi allo sviluppo di questa macchina: nemmeno due mesi ed il primo prototipo della conversione casalinga di Space War venne proposto ad una famosa società già produttrice di giochi elettromeccanici: la Nutting Ass. Bill Nutting, capo e guru della sua società, assunse immediatamente il giovane ingegnere mettendolo a capo di una schiera di ricercatori. In pochi mesi, il primo cassone da bar della storia prese forma. La macchina, dal nome di Computer Space, aveva tutte le caratteristiche dei moderni coin–op, ossia la presenza di una gettoniera, di un tempo prestabilito per la partita e di un cabinato colorato. Chi ha avuto occasione di vedere la macchina sa bene di cosa parlo: un cassone di plastica, alto, tondeggiante dalle forme slanciate e dai colori che oggi definiamo "Apple style" fu prodotto in 1500 esemplari proposti, grazie ad una suadente brochure, a bar, sale giochi e ristoranti. Come forse era facile attendersi, il gioco non ebbe successo: l'immensa mole di variabili da gestire per giocare (l'angolo di rotazione, la velocità, ecc...) rendevano l'esperienza troppo impegnativa per i semplici mortali. I rapporti tra Bushnell ed i suoi superiori divennero insostenibili: il giovane, forse pervaso dalla bontà della sua idea, chiese a Nutting finanziamenti per il 30% del valore societario ed il ruolo di capo Marketing. A questo punto le strade dei due si separarono; Bushnell e Dabney, decisero fosse il momento di fondare una società tutta loro. Fu pensato come primo nome Sygyzy, termine che indica un particolare allineamento astrale: essendo però un marchio già registrato, Nolan optò per Atari, che, nell'antico gioco del GO!, significa scacco. Battezzata sotto i migliori influssi astrali, la vita iniziale della neonata Atari fu tutt'altro che semplice. Tutto questo accadeva il 27 giugno del 1972. Pochi giorni dopo, Allan Alcorn (passato alla storia col nick di Al Alcorn), giovane ingegnere che aveva effettuato uno stage alla Ampex, entrò nella giovane famiglia Atari. L'antefatto che generò tutto (e per tutto intendo il "mercato dei videogiochi") si deve ad un pomeriggio del maggio 1972. Bushnell e Dabney invitarono a pranzo il giovane ingegnere, gli spiegarono il loro progetto e gli proposero di entrare nella famiglia Atari, con 1000 dollari al mese di stipendio e la possibilità di prendersi il 10% delle azioni. Bushnell replicò alle resistenze di Al, commissionandogli una conversione (fruibile dal televisore di casa) del gioco del ping pong per conto del colosso General Electric. Era una bugia, ma servì per vincere le resistenze di Alcorn, che si mise al lavoro. Nei tre mesi successivi, mentre i "due amici" sviluppavano la versione a due giocatori di Computer Space, Al Alcorn portava a termine il suo compito. Purtroppo il flop del primo Computer Space convinse Nutting a rinunciare alla versione per due giocatori, lasciando così Atari senza nessuna ordinativo.

Quando Al portò il suo lavoro da Bushnell, non era per niente soddisfatto: ben 75 componenti elettronici, troppi per poter produrre il gioco su grande scala. Superato lo shock della notizia che il suo era un semplice allenamento (non c'era nessun lavoro per la G.E.), fu deciso che Pong sarebbe divenuto il primo prodotto consumer di Atari.

Le ragioni che dettarono tale decisione vanno ricercate nella scarsa situazione finanziaria in cui nuotava Atari, nel fatto che il prodotto fosse in parte già conosciuto dalla gente (esisteva già l'Odyssey) e che Pong aveva in sé diverse caratteristiche che lo potevano rendere un successo. Per prima cosa era semplice da usare, talmente semplice che le istruzioni erano ".. deposit a quarter to play ..." (metti un quarto di dollaro per giocare) e "avoid missing ball for high score" (evita di mancare la palla per un alto punteggio).

Fu deciso per un cabinato semplice e fin troppo basso, per una gettoniera ricavata da un cartone di latte e per uno schermo tutt'altro che affidabile: le risorse di Atari finivano qua.

Il 29 novembre 1972 è il giorno in cui nasce il videogioco inteso come fenomeno commerciale: dopo le ritrosie di Bally e degli altri colossi del settore flipper, Bushnell decise di installare Pong in un bar vicino casa. Giusto il tempo di tornare in fabbrica che il gestore chiamò indietro Bushnell: c'era qualcosa che non funzionava. Le parole dell'uomo sono poi passate alla storia ("Get This fucking think out of here"), così come il motivo della rottura del Pong: in meno di un'ora la gettoniera si era inceppata perché colma in modo incredibile. Il mondo scopriva il fenomeno videogames.

Uno dei tanti disegni preliminari realizzati da Atari per sviluppare il coin-op di Pong (1972).

COMPUTER SPACE
NA-2010

THOMSON

THOMSON
SCENIUM